

Die Softwarezeitschrift mit beiliegender Diskette
Ausgabe VIII/91   19,80 DM / 19,80 sFr. / 149,– öS

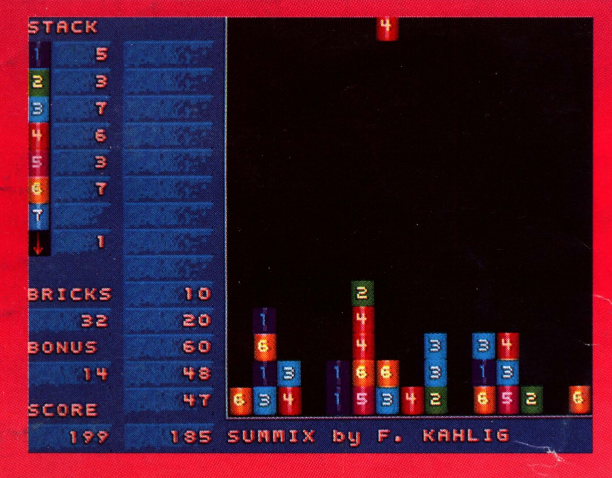
Für alle IBM PC/XT/AT und kompatible Computer auf 5¹/4 Disk

Auf Disk: Rätselprogramm mit Wettbewerb

Kurse zu: MS-DOS, BASIC, PASCAL



Software auf Disk



SUMMIX
Ein Strategiespiel, das hohe Anforderungen an Ihr Reaktionsvermögen stellt. VGA, EGA, VGA (256 Farben)

ONE
Das als UNO bekannte Kartenspiel jetzt im D-E-R. CGA

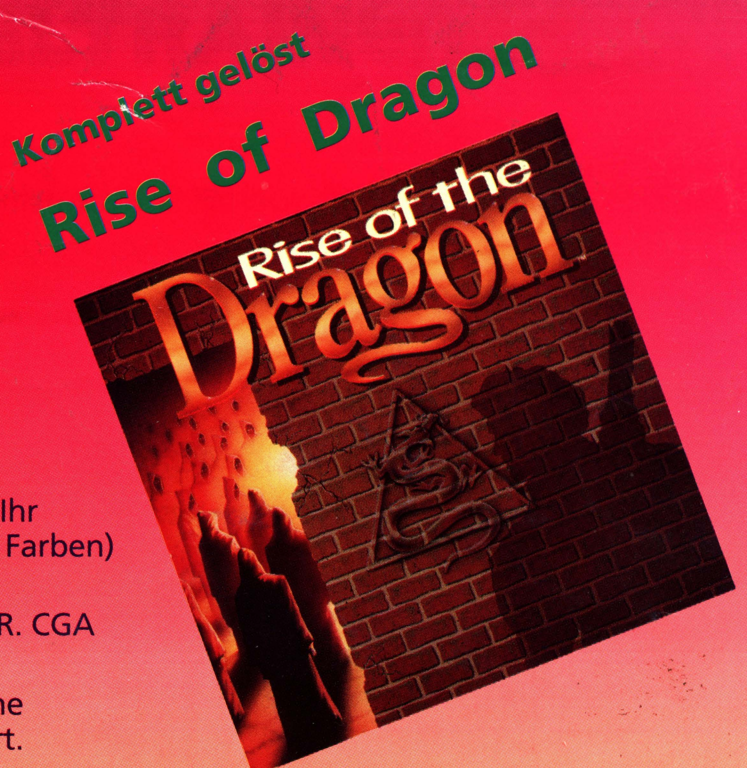
REMOVE
Ein Breakoutspiel, auch für Herkules-Karten. Eine Breakoutvariante, welche viel Geschick erfordert.

RGH-INTER-ED
Dieser Editor ist eine professionelle Entwicklungsumgebung für beliebige Interpreter-Sprachen (z.B. GWBASIC, P-BASIC usw.). SAA-Oberfläche, mehrere Texte oder Programme gleichzeitig im Speicher, Taschenrechner, Kalender, ASCII-Tabelle etc.

DSS
Datei-Start-System. Eine feine Benutzeroberfläche für DOS, um Funktionen und Programme bequem aufzurufen.

Spielvorstellungen

Komplett gelöst
Rise of Dragon



Das Wahnsinnsspiel Lemmings ist da!

Zusätzlich: Neuvorstellungen von aktuellen PD- & Sharewarespielen

Hinweis: Bitte beachten Sie die Angaben der benötigten Grafikkarte. Grundsätzlich sind alle Programme, die CGA-Grafik unterstützen, mit dem beiliegenden CGA-Emulator auch auf Herkules-Karten lauffähig. Aufgrund der Vielzahl der existierenden Herkules- und Monochromgrafikkarten können wir dafür keine hundertprozentige Garantie übernehmen.



Vorwort

Liebe Leser,

es ist mal wieder soweit, ab der Ausgabe 9/91 wird der DISC-EDV-REPORT einer weiteren Preisänderung unterzogen.

Tja, was soll ich sagen, die üblichen Reden kennen Sie sicher schon: „Die Druckpreise sind gestiegen", „Das Personal will mehr Geld" oder wie wär's mit „Die Benzinpreise sind schuld"?

Aber das trifft ja alles gar nicht zu! Denn: Der Preis wird nicht erhöht, sondern von DM 19,80 auf DM 14,80 gesenkt! Zusätzlich werden wir die Anzahl der Druckseiten auf 100 erhöhen, ein besseres Papier verwenden und auch etwas Farbe ins Spiel bringen.

Möglich wurde dies in erster Linie durch Sie, unsere Leser, die uns trotz so mancher „Pleiten und Pannen" die Treue gehalten haben.

An dieser Stelle möchte ich mich im Namen des Verlages bei allen Lesern, den Leuten an den Kopierstationen, unseren Programmautoren, den schreibenden Kräften und allen, die dazu beigetragen haben, daß der DISC-EDV-REPORT regelmäßig erscheinen kann, bedanken.

„Taten bringen uns der Zukunft näher", in diesem Sinne möchte ich Sie nicht länger aufhalten und wünsche Ihnen viel Spaß mit dieser und den folgenden Ausgaben des D-E-R.

Ihr

A. Hirtz

Andreas Hirtz

Inhaltsverzeichnis

Programme auf Disk

Software

Hardware

Spiele/Lösungen

Bericht

Rubriken



Installationsanleitung für DISC-EDV-REPORT

Automatische Installation

ACHTUNG !!!!! Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus ! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie. Arbeiten Sie nur mit der Kopie !

Wählen Sie die gewünschte Installationsmöglichkeit durch Eingabe von INSTALL (Laufw.1) (Laufw.2) und drükken Sie RETURN.

Wenn Sie die Installation mit einem Diskettenlaufwerk 5¼ Zoll, 360 KB oder 3½ Zoll 720 KB durchführen,benötigen Sie 3 Kopien Ihrer Originaldiskette. Nummerieren Sie die Disketten von 1 bis 3 durch.

Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 5¼ Zoll 360 KB Laufwerken drei formatierte Disketten. Bei 5¼ Zoll 1,2 MB oder 3½ Zoll 720 KB bzw. 1,44 MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.

Installation auf Festplatte

von A: nach C: = INSTALL A: C:
von A: nach D: = INSTALL A: D:
von B: nach C: = INSTALL B: C:
von B: nach D: = INSTALL B: D:

Installation mit zwei Laufwerken

auf 5 1/4„ 360 KB
von A: nach B: = INSTALL A: B: 360
von B: nach A: = INSTALL B: A: 360

auf 5¼ Zoll 1,2 MB oder 3½ Zoll 720 KB oder 3½ Zoll 1,44 MB
von A: nach B: = INSTALL A: B:
von B: nach A: = INSTALL B: A:

Installation mit einem Diskettenlaufwerk
von A: nach A: = INSTALL A: A:
von B: nach B: = INSTALL B: B:

Die Installationsmöglichkeiten können Sie sich auch am Bildschirm durch

INSTALL (RETURN)
anzeigen lassen. **Manuelle Installation**

Sie haben die Möglichkeit nur einzelne Programme zu verwenden und ohne unser Startmenü zu arbeiten. Da die Programme auf der Originaldiskette durch ein Komprimierverfahren verkleinert sind, müssen Sie das Entkomprimieren selbst erledigen.

In den folgenden Beispielen wird angenommen, daß Sie ein Programm namens !TEST.EXE entkomprimieren. Den Dateinamen !TEST.EXE ersetzen Sie immer durch den von Ihnen gewünschten. Wie die Programme in komprimierter Form heißen, erfahren Sie jeweils am Anfang der Anleitung im Heft.

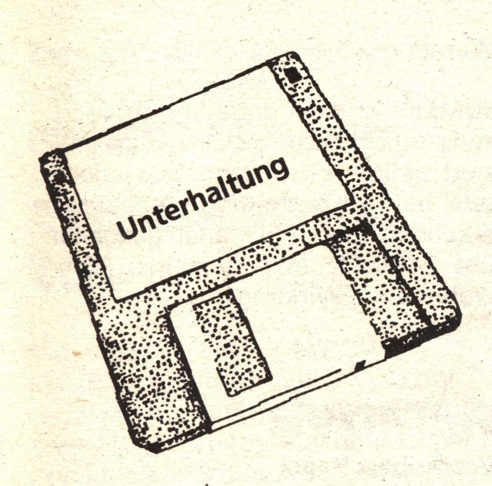
Wichtig ist, daß auf dem Zieldatenträger genügend Platz vorhanden ist, da sich das Programm ja vergrößert. Sollte die Fehlermeldung WRITE ERROR erscheinen, so ist nicht genügend Platz vorhanden.

Das Entkomprimieren wird durch die Eingabe des Dateinamens gestartet. Um ein Laufwerk oder ein bestimmtes Verzeichnis anzugeben muß die Option /e mit angegeben werden. Dies sieht dann so aus:
!TEST/ec:\ Spiele (Return)
Hier wird das Programm !TEST.EXE nach C: in das Verzeichnis SPIELE entpackt. Für C: und den Verzeichnisnamen \SPIELE kann jedes beliebige Laufwerk oder Verzeichnis angegeben werden.

Sollte die Fehlermeldung CRC-ERROR erscheinen, dann ist die Ursprungsdiskette defekt. Schicken Sie die Diskette an den Verlag.

Sollte das Entkomprimieren nicht so klappen wie Sie möchten, dann rufen Sie einfach unsere Hotline an: (07346) 5974 täglich von 11 bis 13 Uhr.

Anleitung



SUMMIX

Von Franz Kahlig

Steht in Verzeichnis: DER891\SPI
Start-Programm: SUMMIX.EXE

Lassen Sie sich durch die nachfolgende etwas abstrakte Beschreibung nicht abschrecken, SUMMIX ist leichter zu spielen als zu beschreiben: Sie benötigen dafür nur 2 Tasten – die Leer- und die Eingabe-Taste –, gute Reaktion und Konzentration und die Bereitschaft für einen ungeheuren Streßtest . . .

Spielregeln

SUMMIX ist ein Spiel, bei dem es vor allem auf das Konzentrationsvermögen ankommt. Ziel des Spieles ist, möglichst viele Spielsteine in eine vorteilhafte Anordnung zu bringen.

Das Spielfeld ist in (horizontale) Reihen und (senkrechte) Spalten unterteilt.

Jeder Spielstein erscheint in der obersten Reihe und bewegt sich dort solange hin und her, bis er durch Drükken der Leertaste abgeworfen wird. Dann fällt er in der Spalte, in der er sich gerade befindet, senkrecht hinab, solange die Spalte des Spielfelds noch nicht durch einen anderen Stein besetzt ist. Die Spielsteine tragen Nummern von 1 bis 7; zusätzlich gibt es noch spezielle mit ⇩ gekennzeichnete Steine. 1 bis 6 treten in etwa der gleichen Häufigkeit auf, 7 und ⇩ sind weniger häufig. Die numerierten Steine werden für das Ergebnis gezählt, und zwar mit ihrem Ziffernwert multipliziert mit der Nummer der Reihe, in der sie liegen, wobei ab der untersten Reihe gezählt wird: je weiter oben ein Stein liegt, umso mehr Punkte zählt er. Doch Vorsicht – wenn eine Spalte voll aufgefüllt ist, endet das Spiel !

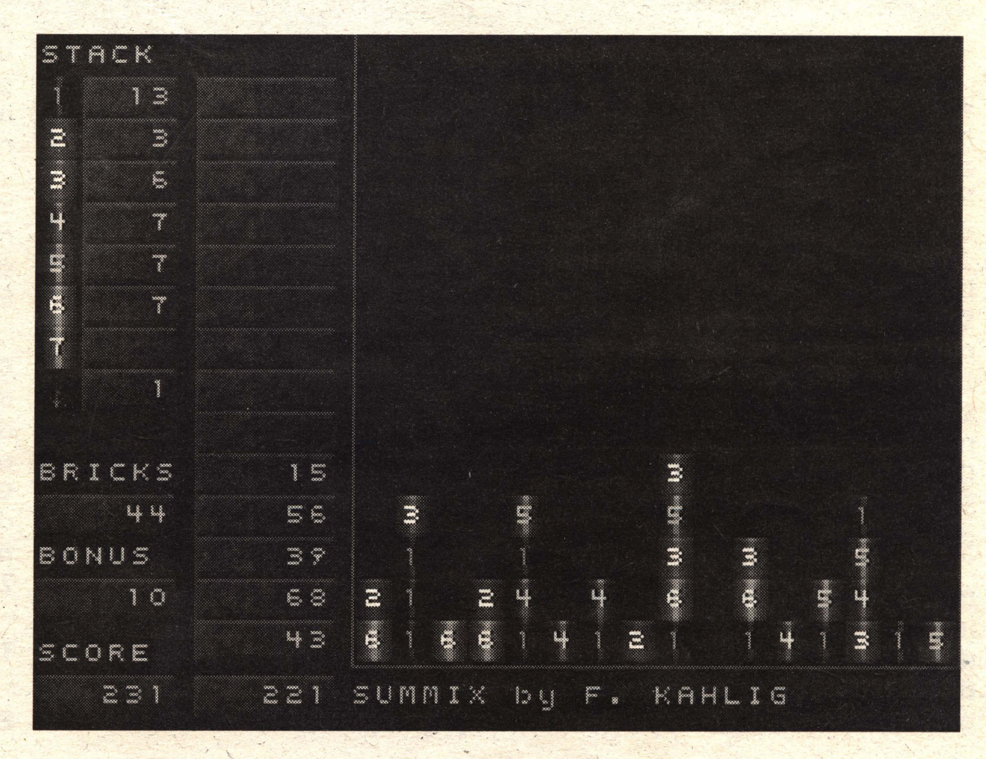
Mit einem ⇩ wird die Spalte, in der der Abwurf erfolgt, gelöscht, ohne daß dadurch Punkte vom Ergebnis abgezogen werden: die Reihenbuchhaltung wird zwar richtiggestellt, die Punktewerte der gelöschten Steine werden dem Bonus zugeschlagen. Ein ⇩ muß nicht unbedingt dann abgeworfen werden, wenn er kommt: er kann durch Drücken der Enter-Taste im 'Stack' für später aufgehoben werden; wenn irgendein anderer Stein erscheint, kann wieder durch Drücken der Enter-Taste der ⇩ anstelle des anderen Steins ins Spiel gebracht werden.

Wenn eine Reihe voll ist, wird er ebenfalls gelöscht, alle darüber liegenden Steine fallen um eine Reihe tiefer. Die Punkte bleiben – wie vorhin – ebenfalls erhalten. Befindet sich in einer Reihe aber eine 7, wird die Reihe nicht gelöscht.

Mitunter stößt die 7 einen auf sie fallenden Spielstein zurück – außer es ist auch eine 7. Der abgestoßene Stein verschwindet aus dem Spiel. (Von der 'verflixten 7' habe ich schon irgendwann früher mal gehört!)

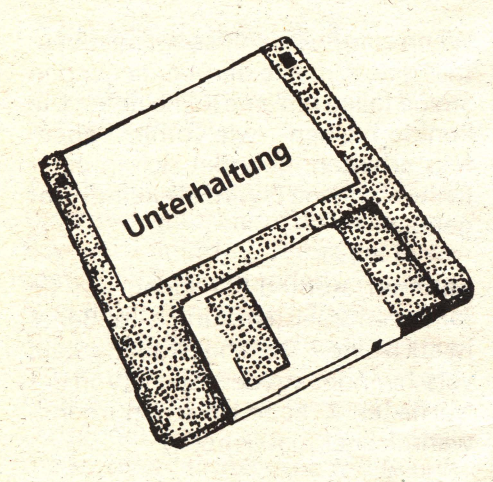
Neben- und übereinander oder diagonal liegende gleiche Steine werden mit Extra-Bonuspunkten belohnt. Einen Sonderbonus erhält man durch eine volle Reihe aus lauter gleichen Steinen – mit ein bißchen Übung ist das gar nicht so schwer !

Mit Fortdauer des Spieles steigert sich die Geschwindigkeit und damit auch die Schwierigkeit. Spielsteine gibt es in unbeschränkter Anzahl, solange sie noch auf dem Spielfeld untergebracht werden können, läuft das Spiel weiter.





Anleitung



Die 10 besten Ergebnisse werden mit dem Namen des Spielers gespeichert. Bei der Eingabe des Namens können alle Buchstaben und Ziffern verwendet werden, korrigiert kann mit der Rücktaste (Backspace) werden.

Programmaufruf

DOS-Prompt> **summix**
SUMMIX versucht, die Grafikkarte des Computers selbst zu erkennen und den optimalen Grafikmodus zu verwenden: unterstützt sind CGA, EGA und VGA.

Wenn das Programm die Grafikkarte nicht erkennen sollte, bricht es mit einer Hinweismeldung ab. In diesem Falle kann der Grafikmodus beim Programmaufruf erzwungen werden:

DOS-Prompt> **summix c**
SUMMIX wird im CGA-Modus aufgerufen
DOS-Prompt> **summix e**
SUMMIX wird im EGA-Modus aufgerufen
DOS-Prompt> **summix v**
SUMMIX wird im VGA-(MCGA-)Modus aufgerufen (256 Farben)

(Da ich keine Hercules-Karte besitze, unterstützt SUMMIX Hercules nicht direkt, kann aber im CGA-Modus mit dem Hercules-Emulator HGCIBM.COM gespielt werden.)

Optionen

Nach dem Programmaufruf erscheint das Titelbild mit folgenden Auswahlmöglichkeiten:

F1 HELP zeigt eine SUMMIX-Kurzanleitung an.

F2 PLAY GAME ruft das Spiel auf.

F3 OPTIONS verzweigt in das tieferstehend beschriebene Menü.

F4 QUIT kehrt ins DOS zurück.

Options-Menü (F3)

Einstellen der Grundgeschwindigkeit des Spiels mit den Tasten

+ schneller
- langsamer

Das Programm ist standardmäßig auf einen 286-AT mit 12 MHz eingestellt.

F1 SPEED TEST Test der eingestellten Anfangsgeschwindigkeit.

F2 CHANGE COLORS (nur im CGA-Modus) schaltet zwischen den 4 Standard-Farbpaletten um.

F3 SAVE OPTIONS sichert die Einstellung auf Disk.

ESC Zurück zum Titelbild.

Spielsteuerung

Leertaste (SPACE) Abwurf eines Steins.

Eingabe (ENTER) Speichern eines ⇩ im Stack. Zurückholen eines ⇩ vom Stack.

Abbruch (ESC) Abbruch des laufenden Spiels.

S, s Sound ein/aus.

P, p Spiel pausieren

Warnung

SUMMIX ist nicht ungefährlich; es ist zwar (noch) nicht als Droge klassifiziert, einige Testspieler haben jedoch sehr bald Anzeichen von Spielsucht erkennen lassen ! In Maßen genossen übt SUMMIX im allgemeinen eine wohltuende Wirkung aus.

REMOVE

Von Robert Nagel

Steht in Verzeichnis: DER891\SPI
Start-Programm: REMOVE.EXE

Da haben wir mal wieder ein Breakoutspiel. Ich bin aber nicht umhin gekommen, es in dieser Ausgabe zu veröffentlichen, da es auch auf Herkules-Karten läuft. Und da es nicht zu einfach gemacht wird, die störende Mauer zu zerstören, habe ich einige Stunden gebraucht, um ein paar Level weiterzukommen.

Funktionen:

Nach dem Start des Spieles erhält man eine kurze Anleitung. Danach wird man nach der Ballgeschwindigkeit gefragt. Hier kann eine Zahl zwischen 1 (langsam) und 25 (schnell) eingegeben werden. Als Standard ist 10 vorgegeben. Gesteuert wird der Schläger mit den Cursortasten, wobei der Pfeil nach unten den Schläger stoppt.

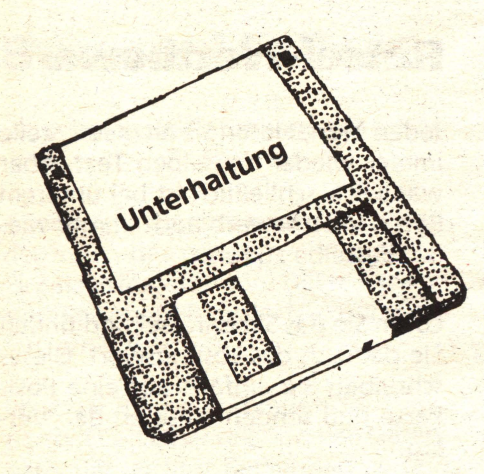
Wenn man im Spielbildschirm ist, kann man durch Druck auf RETURN das Spiel starten. Hier stehen einem folgende Funktionen zur Verfügung:

D = Direkter Spielaufruf ein/aus. Bewirkt, daß beim Start des Spieles der Anleitungstext angezeigt wird oder nicht.
G = Mit dieser Taste kann während dem Spiel die Geschwindigkeit angepaßt werden. Gültige Werte sind 1 bis 25.

T = Ton an/aus.

ESC = Beendet das Spiel jederzeit.

Anleitung



UNO

Das verzwickte Kartenspiel

Steht in Verzeichnis: DER891\SPI
Start-Programm: ONE.BAT

Bei diesem Kartenspiel handelt es sich um die englische Version eines bei uns als UNO bekannten Kartenspieles. Das Spielprinzip gleicht dem von MAUMAU, zusätzlich sind aber weitere Karten (besonders solche um Leute zu ärgern) dazugekommen.

Ich lernte dieses Spiel bei einem befreundeten Paar kennen. Allen, die nicht nur am Computer spielen, sei dieses Kartenspiel wärmstens empfohlen. Allerdings wird davor gewarnt, jemanden im Verlauf einer Spielrunde zu sehr zu ärgern, dies kann nämlich soweit führen, daß der eine oder andere Mitspieler sich wütend weigert weiterzuspielen (Hallo Plötzi).

Nun aber zur Computerversion.

Gespielt wird gegen den Computer. Jeder erhält zu Beginn fünf Karten, die so schnell wie möglich abgelegt werden müssen. Man kann, wie bei MAUMAU, nur solche Karten ablegen, die entweder derselben Farbe oder derselben Zahl entsprechen, wie Sie auf dem Stapel vorliegt. Hat man

Das Spiel hat auch eine Highscore-Liste. Ist die erreichte Punktzahl gut genug, wird man nach Spielende automatisch nach seinem Namen gefragt.

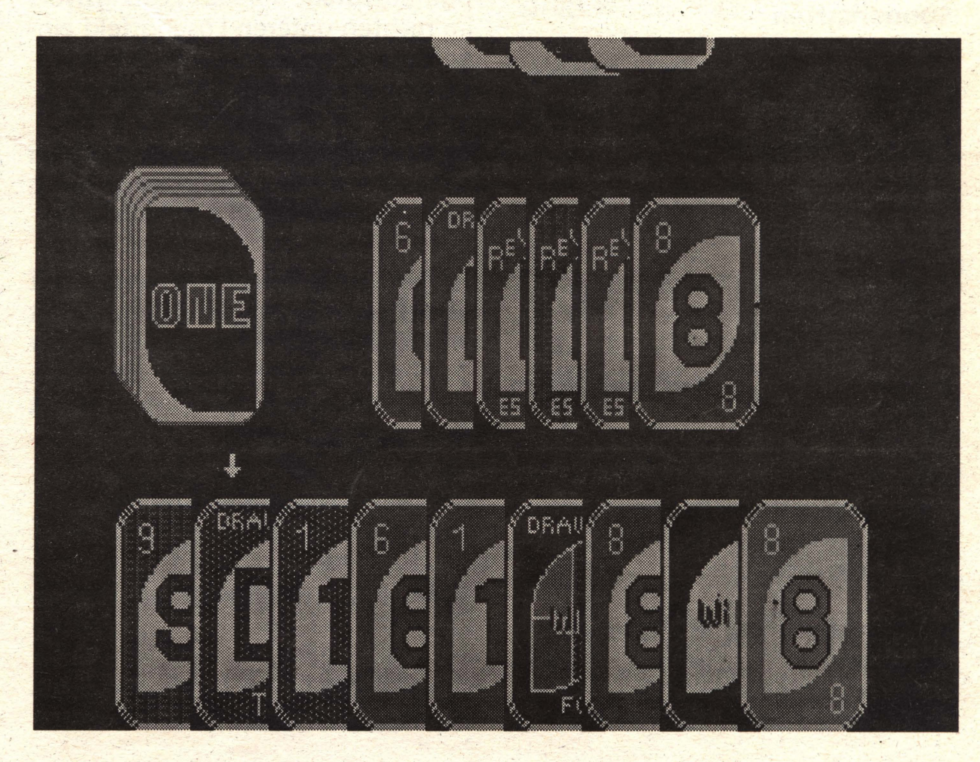
Spielerklärung

Folgende Anleitung erscheint auch nach dem Start des Spieles:

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Bausteine einer Mauer zu zerstören. Wer mit einem hohen Geschwindigkeitslevel beginnt, bekommt Bonuspunkte. Jeder abgeräumte Stein bringt einen Punkt.

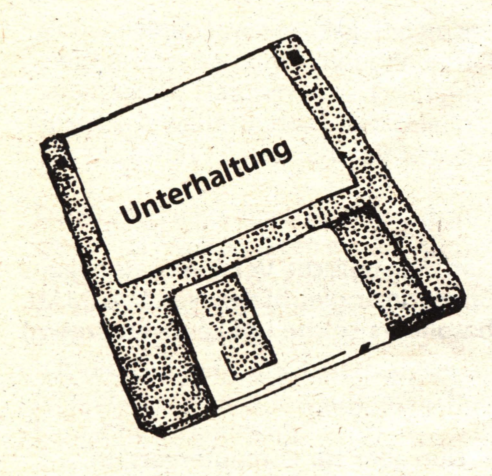
Sind alle Steine abgeräumt, kommt man in den nächsten Level, bei dem es wieder eine Mauer abzuräumen gilt. Die Mauer wird in der Regel aber jedesmal an einem anderen Fleck stehen, was das Einschießen ungemein erschwert.

Ferner werden Sie im 1. Level mit Hindernissen konfrontiert, welche Ihren Ball auch mal ins Aus lenken bzw. ins Bodenlose fallen lassen. Mit jedem Level werden mehr dieser Hindernisse auftauchen, die Geschwindigkeit erhöht und dem Adrenalinspiegel noch eins drauf gegeben.





Anleitung



eine Karte abgelegt, so ist der Gegenspieler dran, und auch er kann eine passende Karte ablegen.

Hat man keine passende Karte auf der Hand, so kann man eine Karte ziehen **(Taste D)** oder aber auch passen **(Taste P)**.

Die Karten von 0 bis 9 sind normale Spielkarten und haben keine besondere Funktion.

Sonderkarten

Nun gibt es noch bestimmte Sonderkarten, mit denen man dem Gegner eins auswischen kann.

REVERSE – Dreht die Richtung, man darf noch einmal legen.

SKIP – Der Gegner muß einmal aussetzen.

DRAW – Der Gegner muß zwei Karten ziehen.

DRAW FOUR – Diese Karte kann immer gelegt werden. Der Gegner muß vier Karten ziehen, und man darf sich eine Farbe aussuchen.

So, das wären im großen und ganzen die Regeln zu diesem Spiel. Gewonnen hat natürlich der, der als erstes seine ganzen Karten ablegen konnte.

Anleitung zum Rätselprogramm

(c) by H.-J. Schloßarek und D.E.R.

Derraet.exe benötigt die Datei derraet.doc im selben Verzeichnis. Das Programm wird aus der Kommandoebene von DOS gestartet, und zwar mit drei Parametern.

Z. B.: derraet fragen.791 silbe.791 8/91.

Fragen.791 ist die Datei in der bis zu 12 Fragen eingegeben sind. In silbe.791 sind die Silben eingetragen aus dem die Antworten gebildet werden. 8/91 gibt die Nummer des Rätsels an.

Nach dem Titelbild erscheint das Rätselfeld, auf der linken Seite stehen die Fragen und über jeder Frage können die Antworten eingetragen werden. Rechts oben stehen die Silben, diese dienen als Hilfe.

Nachdem Sie im jeweiligen Antwortfeld Ihre Lösung eingegeben haben und diese mit Return abgeschlossen haben, wird Ihre Antwort überprüft. Ist Ihre Antwort richtig, wird der richtige Buchstabe für das Lösungswort im rechten unteren Lösungsfeld eingetragen, begleitet von einzelnen Tönen.

Sollte die Antwort falsch sein, hören Sie eine Tonfolge und es wird nichts eingetragen.

Für eine neue Eingabe gehen Sie mit dem Cursor hinter das falsche Wort und löschen es durch Betätigen der Del-Taste (Del mit Pfeil nach links). Gesteuert werden die Eingaben mit folgenden Tasten:

Cursortasten, Home-Taste(Pos), End-Taste(Ende), F1, F2 und ESC-Taste.

Mit F2 können Sie die Seite ausdrukken.

Durch Drücken der ESC-Taste verlassen Sie das Programm.

Rätsel-Wettbewerb

Jeden Monat lesen Sie an dieser Stelle immer wieder denselben Text. Aber was soll's, schließlich ist bei unserem Rätsel-Wettbewerb auch immer wieder dasselbe zu tun.

Lösen Sie das Silbenrätsel und finden Sie dadurch das Lösungswort. Dieses schreiben Sie einfach auf eine Postkarte und senden diese an den Verlag.

Tja und was gibt's zu gewinnen? 5 Abos des DiSC-EDV-REPORT.

Die Adresse: Verlag Erwin Simon, Eberhard-Finkh-Straße 3, W-7900 Ulm.

Stichwort: **„Rätsel 7/91"**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und da unsere Mitarbeiter den D-E-R sowieso immer umsonst lesen, brauchen sie und ihre Angehörigen nicht mitmachen (ist eh verboten).

Einsendeschluß ist der 20. September 1991.

Gewinner Rätsel 5/91

Hier nun die Gewinner unseres Rätselwettbewerbs der Ausgabe 5/91.

Das Lösungswort lautete:

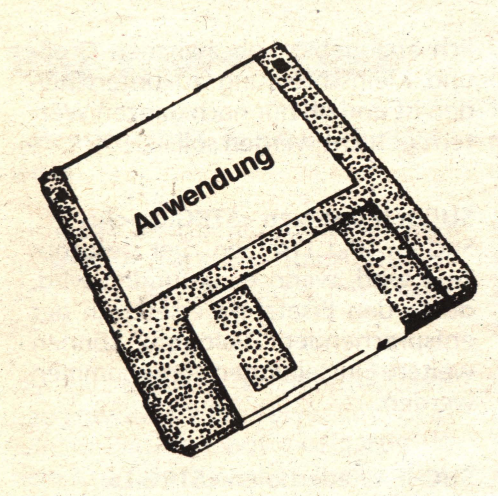
BILDSCHIRMMASKE

Norbert Eichwald, Recklinghausen; Florian Wehr, Heide/Holstein; Armin Käppel, Kissing; Jürgen Beisler, Leipzig; Dirk Sarens, Bottrop.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Wir wünschen viel Spaß mit dem Jahresabo des DISC-EDV-REPORT.

Anleitung



RGH-INTER-ED 1.0

Von Roland G. Hülsmann

Steht in Verzeichnis: DER891\BASIC
Start-Programm: RGHINT.EXE

RGH-INTER-ED ist eine Entwicklungsumgebung für beliebige Interpreter-Sprachen. Aber auch als Editor für beliebige Texte ist er brauchbar. Seine wesentlichen Eigenschaften:

* mehrere Programme/Texte können gleichzeitig im Speicher sein und editiert werden.
* Datenaustausch über die Zwischenablage
* WORDSTAR-kompatible Editorfunktionen
* SAA-Oberfläche, Maussteuerung
* Anpaßbar an beliebige Interpreter
* Start des Programmes (wahlweise mit Parametern) aus der integrierten Entwicklungsumgebung
* Taschenrechner, Kalender, ASCII-Tabelle integriert

Das Programm ist in Turbo-Pascal 6.0 unter Verwendung der Turbo-Vision-Oberfläche geschrieben. Diese wurde dafür eigens von mir komplett eingedeutscht. Außerdem wurde ein Fehler behoben, der im Editor-Objekt die Eingabe der Zeichen „3" bis „6" verhinderte.

EINRICHTUNG

Wenn Sie mit GWBASIC arbeiten und Ihre Dateien die Endung BAS haben, brauchen Sie nichts weiter zu tun. GWBASIC.EXE muß sich lediglich im DOS-Pfad befinden. Dieser wird mit „PATH=..." in der AUTOEXEC.BAT eingestellt.

Wenn Sie einen anderen Interpreter benutzen, setzen Sie die Environment-Variable INTERPRETER auf den entsprechenden Namen. Auch dieser Parameter muß sich im DOS-Pfad befinden. Wenn Sie eine andere Endung benutzen, setzen Sie die Environment-Variable ENDUNG entsprechend. Am besten richten Sie sich eine Batch-Datei ein, die diese Einstellungen vornimmt. Für P-BASIC könnte diese Datei folgendermaßen aussehen:

```
SET INTERPRETER=P-BASIC.EXE
SET ENDUNG=BAS
RGHINT
```

Diese Datei ist unter dem Namen RI.BAT mit auf der Diskette, damit die Leser, die den BASIC-Kurs mitmachen, gleich loslegen können. RGH-INTER-ED eignet sich auch ganz hervorragend für den PD-LISP-Interpreter „XLISP", sowie für die verschiedensten anderen Interpreter der PD- und Shareware-Szene.

BEDIENUNG

Das Programm richtet sich konsequent nach dem SAA-Standard. Wer mit Programmen dieser Art arbeitet (Windows, Turbo-Pascal ab 6.0, QUICK-Compiler, u.v.m.), kennt die Bedienung bereits. Das Programm ist über Tastatur oder Maus zu steuern. Für alle Fenster innerhalb des Programmes gilt gleichermaßen: Mit <ESC> oder Anklicken des Feldes in der linken oberen Ecke des Rahmens wird ein Fenster geschlossen und verlassen. Durch Anklicken des Feldes rechts oben wird es auf volle Größe vergrößert oder wieder auf seine Ursprungsgröße verkleinert. Das gleiche erreicht man mit der Vergrößern-Funktion des Menüs. Durch Anklicken der rechten unteren Ecke kann man bei gedrückter Maustaste die Größe des Fensters verändern. Klickt man den Titel an, so kann man bei gedrückter Maustaste das komplette Fenster verschieben. Über den Menüpunkt FENSTER – GRÖSSE/ORT ist dies auch mit den Cursortasten möglich. Mit <Enter> ist die Funktion dann zu beenden. Um ein Fenster auf dem Bildschirm zu aktivieren, genügt es, es anzuklicken. Ebenso kann man mit <F6> zwischen den Fenstern wechseln. Das aktive Fenster hat einen hellen, doppelten Rahmen. Mit <F10> gelangt man immer zum Menü. Im Menü wählt man die einzelnen Punkte durch Anklicken aus oder mittels der Cursortasten und <Enter> zur Bestätigung. Bei einigen Menüpunkten gibt es „Dialogboxen", in denen weitere Information geboten oder verlangt werden. Auch diese kann man mit <ESC> verlassen, ohne daß irgendetwas passiert. Mit <TAB> kann zwischen den einzelnen Elementen gewechselt werden. Das aktive Element ist durch hellere Schrift gekennzeichnet. Mit der Maus ist das entsprechende Element einfach anzuklicken. Wenn Texteingaben erwartet werden, befindet sich neben der Textzeile häufig ein nach unten gerichteter Pfeil. Wird er angeklickt oder die Pfeil-Runter-Taste gedrückt während die Texteingabe aktiv ist, so öffnet sich eine „History-Box". Hier sind die letzten Eingaben gespeichert. Mit Doppelklick auf die gewünschte Eingabe oder Auswahl mit den Cursortasten und Bestätigen mit <Enter> wählt man die entsprechende Zeile aus. (Diese History-Box entspricht der Pick-Liste früherer Borland-Editoren.)

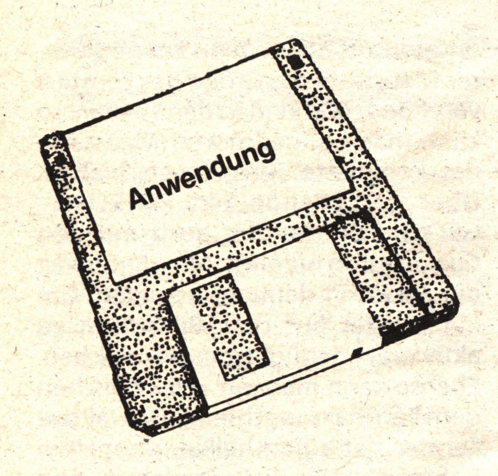
Nach diesem „Blitzeinstieg in SAA" nun zu den einzelnen Punkten des Menüs. In Großbuchstaben steht jeweils zunächst der Titel des Menüs, dahinter dann der Titel des Menüpunktes. Wenn vorhanden, steht in spitzen Klammern die Tastenkombination, die das gleiche bewirkt.

DAS MENÜ

DATEI Öffnen <F3>
Eine Datei zum Bearbeiten öffnen. Als



Anleitung



Dateiendung ist „*.BAS" vorbelegt, falls nichts anderes vorgegeben wurde. (Gibt man jedoch „*.*" ein, kann man alle Dateien auflisten und anwählen.) Hier gilt insbesondere das oben zum Thema DIALOG-BOXEN Erwähnte! WICHTIG: Sind schon eine oder mehrere Dateien geöffnet, wird die neue Datei in einem zusätzlichen Fenster geöffnet. Eine einzelne geöffnete Datei darf maximal 64 kByte groß sein. Es können mehrere Dateien geöffnet werden, sofern die Gesamtgröße nicht 128 kByte überschreitet. Um eine Datei zu schließen, ist die linke obere Ecke anzuklicken bzw. <ESC> zu drücken.

DATEI Neu
Es wird eine neue Datei – noch ohne Namen – geöffnet.

DATEI Speichern <F2>
Die Datei im aktiven Fenster wird unter ihrem bisherigen Namen abgespeichert.

DATEI Speichern als
Die Datei wird unter neu einzugebendem Namen abgespeichert.

DATEI Verzeichnis wechseln
Hier können Sie Ihr Arbeitsverzeichnis und Laufwerk wechseln. Solange Sie die Dialog-Box noch nicht geschlossen haben, kehren Sie mit „Zurück" in das Verzeichnis zurück, in das Sie anfänglich waren.

DATEI Dos-Shell
Die DOS-Ebene wird aufgerufen, ohne das Programm zu verlassen. Es verbleibt im Speicher. Mit EXIT kehren Sie wieder zum Programm zurück. WICHTIG: Rufen Sie in der DOS-Shell das Programm selbst nicht erneut auf. Es geht zwar gut, aber wozu brauchen Sie mehrere Kopien des Programmes im Speicher? Sehr schnell sind dann auch 640 kByte erschöpft.

DATEI Ende <ALT-X>
Hiermit verlassen Sie die Entwicklungsumgebung. Sollten Sie einige Dateien noch nicht abgespeichert haben, werden Sie darauf hingewiesen.

EDITIEREN Rückgängig
Unter Umständen kann die letzte Ihrer Aktionen noch rückgängig gemacht werden.

EDITIEREN Ausschneiden <SHIFT-ENTF>
Der markierte Text (siehe unter DER EDITOR) wird herausgeschnitten und in die Zwischenablage (das Clipboard) abgelegt. Es kann immer nur ein Text in der Zwischenablage sein.

EDITIEREN Kopieren <STRG-EINFG>
Der markierte Text wird in die Zwischenablage kopiert, bleibt aber auch an der Originalposition erhalten.

EDITIEREN Einfügen <SHIFT-EINFG>
Der Text aus der Zwischenablage wird an der Cursorposition eingefügt. Über die Zwischenablage kann Programmtext zwischen verschiedenen Fenstern ausgetauscht werden.

EDITIEREN Zeige Clipboard
Die Zwischenablage wird geöffnet und kann sogar editiert werden. (Das geht selbst bei WINDOWS nicht!)

EDITIEREN Löschen <STRG-ENTF>
Der markierte Text wird unwiederruflich gelöscht.

SUCHEN Finden <STRG-Q><F>
Es kann nach einem Text gesucht werden. In einer Dialogbox ist zusätzlich anzugeben, ob zwischen Groß- und Kleinschreibung zu unterscheiden ist und ob nur nach ganzen Wörtern gesucht werden soll.

SUCHEN Ersetzen <STRG-Q><A>
Suchen und Ersetzen. Der gesuchte Text wird, wenn er gefunden wird, durch den Ersatztext ersetzt. In der entsprechenden Dialogbox können weitere Einstellungen vorgenommen werden.

SUCHE Wiederholen <STRG-L>
Die letzte Suche wird mit den dort gemachten Einstellungen wiederholt.

RUN Run <F9>
Das in einer Dialogbox auszuwählende Programm wird vom Interpreter ausgeführt. Wenn im Environment nichts anderes angegeben ist, handelt es sich um GW-BASIC. Drei Punkte sind zu beachten:

* Das Programm muß vorher abgespeichert werden, da der Interpreter das Programm auf der Diskette oder Festplatte lädt und ausführt.

* Um wieder in die Entwicklungsumgebung zu gelangen, muß der Interpreter verlassen werden. Sinnvollerweise sollte das Programm dies bewerkstelligen. Bei GW-BASIC und P-BASIC gelangen Sie mit dem Befehl SYSTEM wieder in die Entwicklungsumgebung zurück.

* Der Interpreter muß sich im aktuellen Verzeichnis befinden oder im mit „PATH" eingestellten Suchpfad des Betriebssystems.

RUN Parameter
Hier können dem Programm Kommandozeilenparameter übergeben werden, falls ein Programm solche benötigt.

FENSTER Größe/Ort <STRG-F5>
Größe und Ort des aktiven Fensters kann mit den Cursortasten verändert werden. Mit <Enter> verläßt man diesen Modus.

Anleitung

FENSTER Vergrößern <F5>
(Siehe oben unter „BEDIENUNG")

FENSTER Nebeneinander
Alle geöffneten Fenster werden gleichzeitig neben- und untereinander auf dem Bildschirm dargestellt. Sinnvoll, um in mehreren Fenstern gleichzeitig zu arbeiten.

FENSTER Hintereinander
Alle geöffneten Fenster werden hintereinander angezeigt. Das aktive Fenster ist im Vordergrund. Von den übrigen ist nur der Rand und Titel zu sehen.

FENSTER Nächstes <F6>
Das nächste Fenster wird zum aktiven Fenster. Ist das aktive Fenster schon das mit der höchsten Nummer, wird wieder das erste aktiviert.

FENSTER Letztes <SHIFT-F6>
Das vorherige Fenster wird aktiviert.

FENSTER Schließen <ALT-F3>
Das aktive Fenster wird geschlossen. Ist der Text in der aktuellen Fassung noch nicht abgespeichert (was im übrigen an einem kleinen Stern links unten zu erkennen ist), bekommen Sie die Möglichkeit dazu.

FENSTER Rechner
Der Taschenrechner wird aufgerufen. Er ist mit der Maus oder den entsprechenden Tasten zu bedienen. Über Tastatur wird das „=" mit <Enter> eingegeben und das „±" mit <Shift-Gedankenstrich>.

FENSTER ASCII-Tabelle
Eine ASCII-Tabelle wird auf den Bildschirm gebracht. Für das mit der Maus oder den Cursortasten angewählte Zeichen wird der Dezimal- und der Hex-Code angegeben.

FENSTER Kalender
Der Kalender des aktuellen Monats wird angezeigt. Der aktuelle Tag ist hervorgehoben. Mit <+> und <-> kann geblättert werden.

Tabelle 1

<STRG-A> oder <STRG-Linkspfeil>	Wort links
<STRG-C> oder <Bild runter>	Seite unten
<STRG-F> oder <STRG-Rechtspfeil>	Wort rechts
<STRG-G> oder <ENTF>	Zeichen löschen
<STRG-H> oder <Backspace>	Zeichen vor Kursor löschen
<STRG-L>	Suche wiederholen
<STRG-O>	Einrücken an/aus
<STRG-R> oder <Bild hoch>	Seite hoch
<STRG-T>	Wort löschen
<STRG-U>	Rückgängig
<STRG-V> oder <EINFG>	Einfügen/Überschreiben
<STRG-Y>	Zeile löschen
<STRG-Q><A>	Ersetzen
<STRG-Q><C> oder <STRG><Bild runter>	Dateiende
<STRG-Q><D> oder <ENDE>	Zeilenende
<STRG-Q><F>	Suchen
<STRG-Q><H>	Zum Zeilenanfang löschen
<STRG-Q><R> oder <STRG><Bild hoch>	Dateibeginn
<STRG-Q><S> oder <POS1>	Zeilenbeginn
<STRG-Q><Y>	Zum Zeilenende löschen
<STRG-K><B>	Beginn Markierung
<STRG-K><C>	Einfügen aus Zwischenablage
<STRG-K><H>	Markierung verdecken
<STRG-K><K>	In Zwischenablage kopieren
<STRG-K><Y>	In Zwischenablage ausschneiden

Anstatt der <STRG><K>-Befehle kann ein Block auch über die SHIFT-Taste und eine der Cursortasten markiert werden.

DER EDITOR

STRG-Tasten-Kombinationen sind, bis auf die Blockbefehle, mit denen von WORDSTAR identisch. Da RGH-INTER-ED keine festen Blöcke verwendet, werden Blockbefehle durch Kopieren in die und von der Zwischenablage simuliert. <STRG-K><B> setzt den Blockbeginn, <STRG-K><K> kopiert Text in die Zwischenablage, <STRG-K><C> fügt Text von der Zwischenablage in den Editor ein. Siehe Tabelle 1.

HINWEISE FÜR BASIC-PROGRAMMIERER

Auch die letzte Zeile einer Datei muß mit <Enter> abgeschlossen werden, bevor sie abgespeichert wird. Ansonsten ist sie zwar in der Datei, wird aber von GW-BASIC oder P-BASIC ignoriert und nicht geladen.

Jede Zeile muß, wie bisher, eine Zeilennummer haben. Ebenso wie bei GW-BASIC oder P-BASIC sind Zeilen möglich, die länger als 80 Zeichen sind. Bei RGH-INTER-ED verschiebt sich der Bildschirm entsprechend.

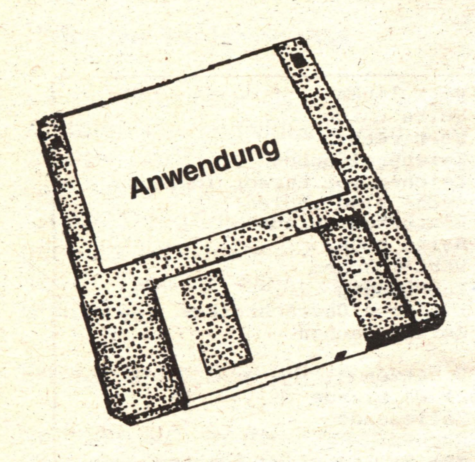
GW-BASIC oder P-BASIC interessieren sich nicht für die Reihenfolge der Zeilen, in der sie abgespeichert sind. Beim Einlesen werden sie nach Nummern sortiert.

RGH-INTER-ED kann BASIC-Programme nur laden, wenn sie im ASCII-Format abgespeichert sind. Wollen Sie BASIC-Programme im BASIC-Format editieren, laden Sie es zunächst wie bisher mit GW-BASIC bzw. P-BASIC. Speichern Sie es dann mit <SAVE „name",A> ab. Durch das „A" wird es als ASCII-Datei abgespeichert.

RGH-INTER-ED kann ein Programm nicht umnumerieren. Wollen Sie ein Programm umnumerieren, laden Sie es mit Ihrem BASIC-Interpreter und speichern es nach dem Umnumerieren als ASCII-File ab.



Anleitung



DSS

Datei-Start-System
Von Uwe Heinsohn

Einleitung

DSS ist ein Menüsystem, mit dem Programme gestartet werden können. Nun gibt es zwar schon eine ganze Menge solcher Menüs, mit denen es aber des öfteren Probleme gibt:

1.)
Wenn ein Programm, das aus mehreren Dateien besteht, von einem nicht aktuellen Verzeichnis heraus gestartet wird, bricht der Ladevorgang meistens ab! Auch eine individuelle Laufwerkssteuerung steht nicht bei allen Menüs zur Verfügung.

2.)
Der ohnehin oft zu kleine Arbeitsspeicher wird durch ein im Speicher verbleibendes Menü-System noch zusätzlich verkleinert. Das muß nicht sein. Aus diesem Grund läßt sich DSS ganz individuell steuern; in bezug auf Laufwerk wie auch Verzeichnis.

Voraussetzungen:

DSS ist vollständig in Turbobasic geschrieben worden. Es arbeitet im Textmodus. Um eine hohe Kompatibilität zu erreichen, wird im Bios die Grafikkarte abgefragt. Entsprechend, welche Karte vorhanden ist, werden die Farben gesetzt. So läuft DSS auch mit Monochrom-Karten. Ungewöhnlich ist sicherlich die Laufwerks- und Pfadangabe nach dem Dateinamen. Er dient dazu, DSS auf allen Laufwerken ablaufen zu lassen, ohne das Programm in jedem Laufwerk zu speichern. Lediglich die Menüs müssen im angegebenen Laufwerk gespeichert sein, weil DSS sie von hier aus laden will. Es muß aber für jedes Laufwerk ein Pfad festgelegt werden, damit DSS sie auch findet Grundsätzlich läuft DSS auch auf Diskettenlaufwerken. Seine volle Leistungsfähigkeit entwickelt DSS aber nur auf einer Festplatte, für die DSS in erster Linie geschrieben wurde.

Anleitung

DSS besteht aus den Dateien:

DSSINST.EXE – Das Installationsprogramm
GO.BAT – Der System-Start
DSS.EXE – Das Haupt-Programm
DSSMAUS.COM – Der Maustreiber (Genius-Maus)
MENUE.DSS – Die Datei für das Hauptmenü
*.DSS - Alle weiteren Untermenüs

Ein Mini-Editor speziell für DSS, mit dem BAT-Dateien geschrieben werden können, ist geplant. Es kann aber jeder Editor, der reine ASCII-Dateien erzeugt, genutzt werden, er muß lediglich in ein Menü eingebunden werden.

Installation

Um die Installation möglichst einfach zu halten, wird DSS mit einem Programm installiert. Geben Sie DSSINST ein und betätigen Sie dann die ENTER-Taste.

Mit den Cursortasten auf und ab können die einzelnen Menüpunkte angewählt werden. Zuerst steht der Leuchtbalken auf dem ersten Punkt. Wenn Sie im Hauptmenü immer nur mit ENTER bestätigen, gehen Sie die einzelnen Punkte automatisch ab. Selbstverständlich brauchen Sie diese Reihenfolge nicht zu beachten.

Pfad für DSS festlegen
Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk DSS installiert werden soll. Hierbei ist immer das Hauptverzeichnis anzugeben.

MENUE.DSS Ersterstellung
Hier wird die Datei für das Hauptprogramm, die Datei MENUE.DSS im angegebenen Laufwerk erstellt, weil DSS ohne diese Datei nicht arbeiten kann. Selbstverständlich kann auch zu einem späteren Zeitpunkt diese Datei erstellt werden, wobei das auch jederzeit mit dem Parameter /e im Hauptprogramm möglich ist. Dieser Punkt ist zu allererst für die Installation gedacht.
ACHTUNG: Beim Aufruf dieses Menüpunktes wird eine eventuell vorhandenen Datei gleichen Namens gelöscht.

MENUE.DSS anzeigen
Hierfür gilt das gleiche, wie im obigen Punkt, nur daß hier die Datei zur besseren Kontrolle noch einmal begutachtet werden kann. Im Zweifelsfalle können Sie die Datei noch einmal erstellen oder zum späteren Zeitpunkt editieren (siehe Aufruf E).

Datei-System installieren
Hier wird nun die eigentliche Installation vorgenommen. Alle System-Dateien werden im Root-Verzeichnis des angegebenen Laufwerkes kopiert.

HINWEIS: Bei der Installation wird der Maustreiber DSSMAUS.COM installiert. Das ist ein Treiber der Geniusmaus und unterliegt dem Copyright der Firma KUNG YING Enterprise Co., Ltd.

Mit diesem Treiber läßt sich DSS mit einer Maus steuern. Dabei ist der linke Mausbutton die RETURN-Taste und der rechte Mausbutton die ESC-Taste. Ob dieser Treiber mit dem Microsoft-System zusammenarbeitet, habe ich nicht geprüft.

Die Datei DOS.DSS ist ein Beispielmenü für DOS-Funktionen. Kopieren

Anleitung

Sie diese Datei, wenn gewünscht, in das Hauptverzeichnis Ihres Laufwerkes, in welchem Sie DSS installiert haben. Sie können Sie jederzeit ändern.

Start-BAT erstellen
Hiermit wird die notwendige Datei GO.BAT erstellt, mit der DSS gestartet wird. Das geschieht völlig automatisch. Dieser Punkt ist von der übrigen Installation getrennt worden, um die Möglichkeit zu geben, im nachhinein diese Datei noch einmal zu erstellen, falls sie zerstört worden ist.

Installation abbrechen
Damit läßt sich die Installation vorzeitig abbrechen.

Starten
Starten Sie das System mit GO (RETURN).

Starten sofort zur Editierung GO /e (RETURN)

Das Menü
Die Bedienung der Editierung ist weiter unten erläutert. Ist alles richtig gemacht worden, befinden Sie sich nun im Hauptmenü von DSS. Im Hauptmenü sind alle Menüdateien, im Untermenü alle Programmdateien aufgelistet.

Die Auswahl der einzelnen Kriterien kann durch den Leuchtbalken angefahren werden. Dabei stehen folgende Tasten zur Verfügung:

Cursor AUF
Cursor AB
Cursor LINKS
Cursor RECHTS
PgUp (Bild auf)
PgDn (Bild ab)
Home (Pos1)
End (Ende)
ESC

Die Funktion ENDE (nur mit ESC aktiviert) dient im Untermenü zum Laden des Hauptmenüs (MENUE.DSS), im Hauptmenü aber zum Beenden von DSS. Aus Sicherheitsgründen werden Sie dabei gefragt, ob Sie DSS wirklich verlassen wollen.

Gestartet werden die Dateien durch die Eingabe von ENTER.

Des weiteren ist bei entsprechender Definition des Menüpunktes die Eingabe von Parametern möglich. Mehr dazu weiter unten.

Maximal können so 26 Untermenüs aufgebaut werden. Jedes Untermenü kann wiederum maximal 26 Programme, inklusive Parameter, starten. Das ergibt maximal 625 startbare Programme, das DSS verarbeiten kann. Das dürfte ausreichen.

Gestartet werden können alle COM-, EXE- und BAT-Dateien. Mit DSS kann eine gut strukturierte Menü-Verwaltung aufgebaut werden.

Zum Beispiel:

1.) 1 Menü für das DOS
2.) 1 Menü für Textverarbeitungen und Editoren
3.) 1 Menü für Programmiersprachen
4.) 1 Menü für Utilities
...

Die Reihe ließe sich beliebig fortführen.

Der jeweilige Menüname wird oben im 2. Leuchtbalken angezeigt.

Das Hauptmenü hat grundsätzlich den Namen MENUE.DSS. Das ist die Datei, die beim Starten von DSS zuerst eingelesen und nach jedem Untermenü wieder aufgerufen wird. Kann DSS diese Datei nicht finden, bricht DSS mit einem Hinweis ab. Sie müssen dann zuerst diese Datei erstellen.

Parameter '/e'
Wenn Sie DSS mit „go /e" starten, verzweigt DSS sofort zur Editierung und Sie können ihre Dateien erstellen. Das ist dann sinnvoll und nötig, wenn die Datei MENUE.DSS zerstört oder fehlerhaft ist, weil DSS ohne diese Datei nicht arbeiten kann. Zur Beachtung: Beendet werden kann DSS nur vom Hauptmenü aus; jedes Beenden eines Untermenüs führt zum Hauptmenü zurück.

Vor jedem Programmaufruf wird in das jeweils angegebene Verzeichnis gewechselt und anschließend DSS beendet. (So erklären sich die 0 KB.) Nach dem Beenden des gewählten Programmes wechselt DSS wieder ins Hauptverzeichnis und ruft sich selbst auf. Daher muß DSS mit allen Dateien in diesem Verzeichnis stehen. Realisiert wird das Ganze durch die Start-Batch-Datei, die erst dann beendet wird, wenn DSS beendet wird.

Noch ein Hinweis: In der Batch-Datei GO.BAT ist das Laufwerk eingetragen, das Sie im Installationsprogramm angegeben haben. Wenn Sie DSS nachträglich in einem anderen Verzeichnis installieren wollen, müssen Sie hier ein anderes Laufwerk eintragen. Achten Sie darauf, den Parameter %1 beizubehalten, sonst kann DSS nicht einwandfrei arbeiten.

DSS c%1 / oder DSS d%1 ...

Die Farbeinstellung (Aufruf mit 'F')
Hier können die Farben von DSS individuell eingestellt werden. Es kann jeweils die Vorder- und Hintergrundfarbe gewählt werden.

Hier können Sie nun die einzelnen Farben ändern. Dazu fahren Sie mit dem Cursor zu den von Ihnen gewünschten Farbmöglichkeiten. Die Funktion ist weitgehend selbsterklärend, so daß hier nur das Wichtigste gesagt werden soll.

Welche Änderungsmöglichkeit gerade angewählt ist, wird immer angezeigt (Vorder / Hinter). Alle Änderungen folgen dem Cursor und werden im rechten Fenster angezeigt. Wenn Sie meinen, die richtigen Einstellungen getroffen zu haben, bestätigen Sie mit ENTER und ein Menüfenster mit den neuen Farben wird angezeigt.



Anleitung

Beendet wird diese Funktion mit ESC und die Farbeinstellungen werden in der Datei DSS.PRF gespeichert. Anschließend wird DSS neu aufgerufen.

HINWEIS: Wenn die Datei DSS.PRF nicht vorhanden ist, werden Standardfarben gesetzt.

Disk (Aufruf 'D')
Nach dem Drücken der Taste 'D' ruft DSS die in der Funktion 'E' definierte Benutzeroberfläche auf und kehrt nach Beendigung wieder zum Hauptmenü zurück. Ist keine Oberfläche definiert, erscheint eine Fehlermeldung und das Hauptmenü wird wieder aufgerufen.

Obertitel ändern (Aufruf 'T')
Nach dem Drücken der Taste 'T' wird der Obertitel in der vorletzten Bildschirmzeile angezeigt und kann nun editiert werden. Seine Länge ist auf 31 Spalten begrenzt. Nach der Bestätigung von ENTER wird der Titel in der Datei DSS.TIT gespeichert und sofort angezeigt.

Die Editierung (Aufruf mit 'E')
Mit dieser Funktion werden die speziellen Menü-Dateien von DSS aufgebaut.

Wenn eine Menüdatei editiert werden soll, rufen Sie zuerst das zu editierende Menü auf. Anschließend drücken Sie die Taste 'E' und die unten erläuterten Funktionen stehen Ihnen zur Verfügung.

HINWEIS: Es ist nicht möglich, den Dateinamen des aktuellen Menüs anzugeben, er wird der Editierroutine automatisch übergeben. Nur bei der Erstellung eines neuen Menüs muß nach dem Aufruf dieser Routine ein neuer Name angegeben werden, weil sonst die aktuelle Menüdatei gelöscht wird.

Funktionen

Anzeigen
Einfügen
Ändern
Löschen
Anlegen
Dateiname
Menüs
Oberfläche

Diese einzelnen Funktionen werden mit dem Leuchtbalken aufgerufen. Dabei stehen folgende Tasten zur Verfügung:

Cursor AUF
Cursor AB
Home (Pos1)
End (Ende)
PgUp (Bild auf)
PgDn (Bild ab)
ESC

Anlegen

Hiermit wird eine neue Datei angelegt.

ACHTUNG: Wenn Sie die Editier-Funktion vom Hauptmenü aus aufgerufen haben, ist die Datei MENUE.DSS dafür festgelegt, welche mindestens für den Betrieb von DSS nötig ist. Deshalb fragt DSS nach, ob Sie diese Datei wirklich neu anlegen wollen. Aber nicht nur bei dieser Datei, sondern bei allen anderen Dateien auch, wird durch diese Funktion die alte Datei gelöscht. Achten Sie also darauf, hier eventuell vorher den Dateinamen zu ändern, falls Sie diese Datei nicht wirklich neu anlegen wollen. Abgebrochen werden kann diese Funktion mit ESC.

Die einzelnen Kriterien haben eine festgelegte Maximallänge:

Kriterium:	Länge:
Menütitelname	30 Spalten
Programmname im Menü	24 Spalten
Verzeichnis	50 Spalten
Programmname	16 Spalten
Parameter	50 Spalten

Im ersten Durchlauf kann ein Menüname eingegeben werden, der im zweiten Leuchtbalken angezeigt wird. Bei allen weiteren wird diese Eingabe übersprungen.

Es können vier Angaben gemacht werden:

1. Der Name des Programmes, das im Menü angezeigt wird, z.B. Textverarbeitung.

2. Das Verzeichnis, in dem das Programm zu finden ist, z.B. \TV. Das Verzeichnis TV wird aktuell (CHDIR). oder mit Laufwerk: z.B. C:\TV.

3. Der Name des Programmes selbst. Hier kann auch eine Laufwerks- und Pfadangabe vorangestellt werden, z.B. A:\TV\WORD. Das ist aber nur eine Notlösung und gelingt nicht in jedem Fall. Der Pfad wird gesondert behandelt (siehe Punkt 2).

4. Die Parameter, welche an das Programm übergeben werden. Hier sind drei Möglichkeiten gegeben:

1.) die Eingabe von festen Parametern
2.) die Eingabe des Wortes ABFRAGE, dadurch werden die Parameter im Start-Programm am entsprechenden Punkt abgefragt.
3.) die Eingabe bleibt leer. In diesem Fall startet das definierte Programm sofort ohne Abfrage.

Die Dateneingabe kann nach jedem Datensatz mit Null (0) oder Enter beendet werden, wobei nach dem 26. Datensatz die Eingabe automatisch gespeichert und beendet wird.

Einfügen / Ändern / Löschen
Die Funktionen Einfügen, Ändern und Löschen beginnen jeweils mit der Anzeige des 1. Datensatzes. Achtung: Beachten Sie, daß die Dateien temporär zwischengespeichert werden. Achten Sie also darauf, daß genug Speicherkapazität vorhanden ist bzw. die Diskette nicht schreibgeschützt ist. Alle drei Funktionen können mit ESC abgebrochen werden.

Einfügen
Die Funktion Einfügen fügt einen Datensatz in die Datei ein. Um ein-

Anleitung

fügen zu können, muß der vorhergehende Datensatz auf dem Bildschirm erscheinen. Durch Drücken der Taste 'E' wird die Eingabe aktiviert.

Ändern
Mit dieser Funktion kann ein bestehender Datensatz innerhalb der Datei geändert werden. Um ändern zu können, muß der zu ändernde Datensatz auf dem Bildschirm erscheinen. Anschließend drücken Sie die Taste 'Ä'. Nun können die einzelnen Kriterien geändert werden. Wird nur ENTER gedrückt, wird das entsprechende Feld unverändert übernommen. Sie können sich frei im Feld bewegen. Alles was innerhalb des Feldes auf dem Bildschirm steht, wird in die Datei geschrieben.

Löschen
Mit dieser Funktion kann ein Datensatz aus der Datei entfernt werden. Dabei werden, mit dem 1. Datensatz beginnend, die einzelnen Datensätze auf dem Bildschirm angezeigt. Der Datensatz, der gelöscht werden soll, muß auf dem Bildschirm stehen. Dann können Sie mit der Taste 'L' diesen Datensatz löschen.

Anzeigen
Mit dieser Funktion wird eine Datei Satz für Satz auf dem Bildschirm angezeigt; inklusive der dazugehörenden Menüpunktnummer. Auch diese Funktion kann mit ESC abgebrochen werden.

Dateiname
Damit wird der Dateiname einer neuen Menüdatei eingegeben. Der alte Dateiname wird gelöscht.

Menüs
Mit diesem Menüpunkt können Sie sich alle erstellten Programm-Menüs anschauen, um die Namen zu erfahren. Achten Sie bei Disketten darauf, daß sie NICHT schreibgeschützt sind, da eine Zwischenspeicherung vorgenommen wird.

Oberfläche
Über diese Funktion kann eine DOS-Oberfläche in das System eingebunden werden, mit der Sie vorwiegend arbeiten wollen. Dazu werden Sie zuerst nach dem Pfad, und anschließend nach dem Namen Ihrer Oberfläche gefragt. Geben Sie diese Angaben jeweils nacheinander ein und bestätigen Sie die jeweilige Eingabe mit ENTER. Die Angaben werden in der Datei DSS.PRF gespeichert.

ESC
Damit wird die Editierung beendet und zum Programm-Starter zurückgekehrt.

WARNUNG: Die Systemdateien von DSS werden im ASCII-Format abgespeichert. Versuchen Sie aber NICHT, die Dateien in einem Editor oder einer Textverarbeitung zu editieren. Das ist theoretisch zwar möglich, aber damit wird unter Umständen die End-of-File-Markierung gelöscht. Das hat zur Folge, daß sich DSS aufhängen kann. Im günstigsten Fall können Sie ihre Menü-Datei neu aufbauen. Machen Sie sich Sicherungskopien von diesem System und aktualisieren Sie das Backup, dann kommen Sie nie in Verlegenheit. Sollte dann einmal eine Datei zerstört werden, brauchen Sie sie nur zu kopieren. Ansonsten gibt es ja immer noch den Parameter /e.



Kurse

Professionell programmieren in BASIC

Ein Kurs für Anfänger und alle, die mehr wissen wollen!

Von Roland G. Hülsmann

TEIL 2

4. UNSER ERSTES PROGRAMM

4.1 Aus vielen Befehlen wird ein Programm

Im letzten Kursteil hatten wir (Abschnitt 3.1) mehrere Befehle hintereinander eingegeben, um aus dem Gehalt und den Ausgaben den aktuellen Bestand auszurechnen:

```
GEHALT = 5500
AUSGABEN = 4800
HABEN = GEHALT - AUSGABEN
PRINT „Ich habe noch";Haben;"DM."
```

Jeder einzelne Befehl wurde mit <ENTER> abgeschlossen und sofort ausgeführt. Es wäre nun sinnvoll, könnte sich der Computer die Befehle merken und auf einen Befehl hin in dieser Reihenfolge erneut ausführen. Um dies zu erreichen, müssen wir jede Zeile mit einer Zeilennummer versehen. Dies bedeutet für den Computer: Die Zeile wird nicht sofort ausgeführt, sondern zur späteren Verwendung gespeichert.

Wird dann später der Befehl „RUN" (Starte, Laufe) eingegeben, werden die Programmzeilen beginnend bei der niedrigsten Zeilennummer abgearbeitet. Ich habe mir angewöhnt, das Hauptprogramm mit der Zeilennummer 1000 zu beginnen und dann in Zehnerschritten weiterzuzählen. Die Zehnerschritte stören den Computer nicht, geben mir aber die Möglichkeit, Zeilen dazwischen einzugeben, wenn ich das Programm erweitere. Im übrigen ist es dem Computer egal, in welcher Reihenfolge ich die Zeilen eingebe, denn der BASIC-Interpreter orientiert sich ausschließlich an den Zeilennummern und ordnet sie selbst richtig ein.

Als Programm sähen die obigen Befehle so aus:

```
1000 GEHALT = 5500
1010 AUSGABEN = 4800
1020 HABEN = GEHALT - AUSGABEN
1030 PRINT „Ich habe noch" ;Haben;
"DM."
```

ACHTUNG: Jede Zeile ist mit <ENTER> zu bestätigen!

Wenn man Fehler gemacht hat, kann man diese wie im Abschnitt 2 beschrieben verbessern. WICHTIG: Damit der Computer die Änderung auch kapiert, muß jede geänderte Zeile mit <ENTER> bestätigt werden! Bei längeren Programmen sind die ersten Zeilen nach einer Weile nicht mehr sichtbar. Will man trotzdem eine zurückliegende Zeile ändern, so kann man den EDIT-Befehl verwenden:

```
EDIT 1000
```

Die Zeile 1000 wird angezeigt, der Cursor steht am Anfang der Zeile. Jetzt kann die Zeile nach Belieben verändert („editiert") werden. Das Programm kann man sich mit dem Befehl „LIST" auch auflisten lassen. Bei längeren Programmen ist es sinnvoll, nur Teile des Programmes aufzulisten. Probieren Sie folgende Möglichkeiten. Je nach Schreibweise werden bestimmte Teile des Programmes aufgelistet:

```
LIST 1010
LIST 1010-
LIST 1010–1030
LIST 1030
```

Wollen Sie das Listing des Programmes schwarz auf weiß besitzen, können Sie es auch an den Drucker senden. Geben Sie dazu den Befehl „LLIST" ein. Ebenso wie mit „LIST" können Sie auch bestimmen welchen Teil des Programmes Sie ausdrucken wollen.

Um das Programm nun endlich auszuprobieren, geben Sie „RUN" ein.

Jetzt können Sie mit einem Befehl das Programm so oft starten, wie Sie wollen. Ein Problem haben wir noch: Wenn wir den BASIC-Interpreter verlassen oder den Computer ausschalten ist unser Programm verloren. Dem ist mit dem „SAVE"-Befehl abzuhelfen. „SAVE" ist englisch und heißt auf Deutsch „Rette". Geben Sie ein:

```
SAVE „Prog1"
```

Das Programm wird mit dem Namen „PROG1.BAS" abgespeichert. Die Endung „.BAS" hängt der BASIC-Interpreter selbst dran und kennzeichnet so ein BASIC-Programm. Jetzt können wir das Programm mit „NEW" (übersetzt: Neu) im Speicher löschen. Mit „LIST" können wir uns davon überzeugen, daß das Programm nicht mehr da ist. Um es wieder von der Diskette oder Festplatte zu laden, benutzen wir den Befehl „LOAD" (deutsch: Lade):

```
LOAD „PROG1"
```

Anschließend kann es mit „RUN" gestartet werden. Wir hätten es auch mit

```
RUN „Prog1"
```

laden und automatisch starten können. In Zukunft können wir auch das Programm gleichzeitig mit dem BASIC-Interpreter aufrufen. Um das zu zeigen, verlassen wir erst einmal den BASIC-Interpreter mit dem Befehl „SYSTEM". Um nun das Programm von Systemebene zu starten, geben wir ein:

```
P-BASIC PROG1
```

(GW-BASIC-Benutzer ändern die Zeile in „GWBASIC PROG1" um.)

Kurse

4.2 Eingaben

Wenn sich nun Gehalt oder Ausgaben in unserem Beispielprogramm ändern, müßten wir jedesmal das Programm selbst ändern. Hier wäre es sinnvoller, wenn der Anwender, der Benutzer des Programmes diese Werte selbst eingeben kann. Das erreichen wir mit dem „INPUT"-Befehl. Übersetzt bedeutet das „Eingabe". Ändern wir die Zeilen 1000 und 1010 also ab:

1000 INPUT GEHALT

1010 INPUT AUSGABEN

Wenn wir es jetzt starten, erscheint bei jedem „INPUT" ein Fragezeichen und wir können den Wert, gefolgt von <ENTER>, eingeben. Es wäre aber übersichtlicher, wenn das Programm mitteilen würde, was für eine Eingabe es erwartet:

1000 INPUT „Gehalt „;GEHALT

1010 INPUT „Ausgaben";AUSGABEN

Ebenso können mit INPUT natürlich auch Textvariablen und ganzzahlige Variablen eingegeben werden:

INPUT „Dein Name";NAME$
INPUT „Eine ganze Zahl";ZAHL%
PRINT NAME$,ZAHL%
DIM AUSGABEN(12)
INPUT „Ausgaben Januar"; AUSGABEN(1)
...

4.3 Entscheidungen

Unser Programm hat noch einen Schönheitsfehler: Wenn die Ausgaben größer als das Gehalt sind, ist das Ergebnis ein unsinniger Satz wie etwa „Du hast noch –1250 DM". Besser wäre es, wenn es hieße „Dir fehlen 1250 DM". Wir brauchen eine Befehlszeile, die folgendes bewirkt:

Wenn HABEN kleiner als 0 ist, schreibe „Dir fehlen", ansonsten schreibe „Du hast".

Schreibe gleich dahinter HABEN ohne Vorzeichen.

Das können wir fast wörtlich ins Englische übersetzen:

1030 IF HABEN<0 THEN PRINT „Dir fehlen"; ELSE PRINT „Du hast";

1040 PRINT ABS(HABEN);"DM"

Mit der Konstruktion „IF <Bedingung> THEN <Befehl> ELSE <Befehl>" können wir Befehle von Bedingungen abhängig machen. Trifft die Bedingung zu, die zwischen „IF" und „THEN" steht, wird der Befehl zwischen „THEN" und „ELSE" ausgeführt, ansonsten der hinter „ELSE".

Soll lediglich ein Befehl angegeben werden, wenn die Bedingung zutrifft, können wir auch das „ELSE" und den Befehl dahinter weglassen. Dadurch, daß die PRINT-Befehle mit einem Semikolon (Strichpunkt) aufhören, ist gewährleistet, daß der nächste PRINT-Befehl in die gleiche Zeile schreibt.

Neu ist auch in Zeile 1040 die Funktion „ABS". Sie erzeugt den Absolutwert des Ausdrucks der in den Klammern steht:

```
LISTING 1

1000 DIM GEHALT(12),MONAT(12),HABEN(12)
1010 HABEN = 0
1020 FOR MONAT% = 1 TO 12
1030    PRINT "Monat";MONAT%
1040    PRINT "--------"
1050    INPUT "Gehalt  ";GEHALT(MONAT%)
1060    INPUT "Ausgaben";AUSGABEN(MONAT%)
1070    HABEN = HABEN + GEHALT(MONAT%) - AUSGABEN(MONAT%)
1080    IF HABEN<0 THEN PRINT "Dir fehlen";
                      ELSE PRINT "Du hast";
1090    PRINT ABS(HABEN);"DM"
1100    HABEN(MONAT%)=HABEN
1110    PRINT
1120 NEXT MONAT%
1130 PRINT "Drücke eine Taste, um die Tabelle zu sehen."
1140 TASTE$=INPUT$(1)
1150 CLS
1160 PRINT"Monat","Aus","Ein","Bestand"
1170 PRINT
1180 FOR MONAT%=1 TO 12
1190    PRINT MONAT%,AUSGABEN(MONAT%),
1200    PRINT GEHALT(MONAT%),HABEN(MONAT%)
1210 NEXT MONAT%
```

```
LISTIN 2

1000 DIM G(12),M(12),H(12):H=0:FOR M%=1 TO 12:PRINT"Monat";M%
1010 PRINT"---------":INPUT"Gehalt";G(M%):INPUT "Ausgaben";A(M%)
1020 H=H+G(M%)-A(M%):IF H<0 THEN PRINT "Soll:"; ELSE PRINT "Haben:";
1030 PRINT ABS(H):H(M%)=H:PRINT:NEXT M%
1040 PRINT "Drücke eine Taste, um die Tabelle zu sehen.":T$=INPUT$(1)
1050 CLS:PRINT"Monat","Aus","Ein","Bestand":PRINT
1060 FOR M%=1 TO 12:PRINT M%,A(M%),G(M%),H(M%):NEXT M%
```

Kurse

```
ZAHL1 = -567.89
ZAHL2 = 234
ZAHL3 = ABS(ZAHL1)
ZAHL4 = ABS(ZAHL1 + ZAHL2)
PRINT ZAHL1,ZAHL2,ZAHL3,ZAHL4
```

Es gibt noch weitere Funktionen in BASIC. Einen Teil davon werden wir im Verlauf des Kurses noch kennenlernen.

4.3 Wiederholungen

Bevor wir unser Programm weiter verändern, speichern wir es unter dem Namen „Prog2" ab.

Als nächstes könnten wir unser Programm erweitern, daß es diese Aufrechnung für alle 12 Monate eines Jahres vornimmt. Sicher ist es möglich, das ganze Programm 12mal hintereinander zu schreiben. Es gibt aber einen sehr viel einfacheren Weg. BASIC kennt einen Wiederholungsbefehl:

```
FOR var% = n1 TO n2 [STEP n3]
<Befehl>
<Befehl>
...
NEXT var%
```

Ins Deutsche übersetzt: Für var% von n1 bis n2 [in n3-er-Schritten] ... Nächstes var%.

Der Befehl bewirkt, daß die Variable var% von n1 bis n2 hochgezählt wird. Wird keine Schrittweite angegeben, zählt der Computer in Einer-Schritten. Vor jedem Schritt werden die Befehle vor dem NEXT ausgeführt.

HINWEIS: Die eckigen Klammern sind nicht mit einzugeben. Sie kennzeichnen nur den Teil der Befehls-Syntax (Syntax: Schreibweise), der auch weggelassen werden kann, wenn er nicht nötig ist.

Probieren Sie folgendes kurzes Programm aus:

```
10 FOR I% = 1 TO 20
20 PRINT I%,I%^2
30 NEXT I%
```

Als „Zählvariable" wird meist eine Ganzzahlvariable genommen. Eine Fließkommavariable wäre auch möglich, aber langsamer. Zurück zu unserem Programm. Wir fügen folgende Zeilen ein:

```
990 FOR MONAT% = 1 TO 12
1050 NEXT MONAT%
```

Anschließend rücken wir alles, was zwischen FOR und NEXT steht um zwei Leerstellen ein. Das ist nicht notwendig, macht die Sache aber übersichtlicher und professioneller. So sieht man sofort, was alles innerhalb der „FOR-NEXT-Schleife" ist. Zwei Sachen sind noch zu bemängeln: Spätestens beim dritten oder vierten Monat weiß man nicht mehr, um welchen Monat es geht. Außerdem wäre es sinnvoll, das HABEN der Vormonate mit zu berücksichtigen und in das neue HABEN einzubeziehen. Das erreichen wir mit folgenden Zeilen:

```
980 HABEN = 0
1020 HABEN = HABEN + GEHALT - AUSGABEN
```

Keine Bange, die Zeile 1020 existiert jetzt nicht zweimal. Die alte Zeile 1020 wird durch die neue überschrieben. Wollen Sie eine Zeile löschen, geben Sie eine Zeilennummer ohne Text ein.

4.4 Verbesserungen

Nachdem nun die Grundstruktur unseres Miniprogrammes steht und funktioniert, können wir uns weiteren Verbesserungen zuwenden:

Irgendwie stört es mich, daß das Programm nicht mehr mit 1000 anfängt. Das läßt sich aber leicht ändern. Mit dem Befehl „RENUM" kann ich das Programm umnumerieren. Geben Sie ein:

```
RENUM 1000
```

Das Programm wird umnumeriert, wobei es ab Zeile 1000 anfängt. Das Programm wird automatisch in 10er-Schritten numeriert. Jetzt sieht unser Programm so aus:

```
1000 HABEN = 0
1010 FOR MONAT% = 1 TO 12
1020 INPUT „Gehalt „;GEHALT
1030 INPUT „Ausgaben";AUSGABEN
1040 HABEN = HABEN + GEHALT - AUSGABEN
1050 IF HABEN<0 THEN PRINT „Dir fehlen";ELSE PRINT „Du hast";
1060 PRINT ABS(HABEN);"DM"
1070 NEXT MONAT%
```

Wir speichern es unter dem Namen „Prog3" ab.

Es ist aber immer noch nicht perfekt. Folgendes wäre noch wünschenswert:

1. Vor der Eingabe sollte der Monat angegeben werden, damit man weiß, im wievielten Monat man sich befindet.

2. Nach Eingabe des 12. Monats wäre eine übersichtliche Tabelle angebracht.

Das erste ist einfach zu realisieren. Vor Zeile 1020 fügen wir die Zeilen 1015 und 1016 ein:

```
1015 PRINT „Monat";MONAT$
1016 PRINT „————"
```

Und damit die Monate etwas deutlicher voneinander getrennt sind, kommt noch Zeile 1065 dazu:

```
1065  PRINT
```

Der „PRINT"-Befehl ohne weitere Angaben bewirkt, daß eine Leerzeile auf den Bildschirm ausgegeben wird.

Um die Tabelle zu realisieren, müssen wir alle Werte in Variablen speichern. Am besten geht dies mit den Feldvariablen. Wir fügen die entsprechenden Zeilen hinzu, numerieren das Programm neu und speichern es als „Prog4" ab. Da alle zusätzlichen Befehle schon besprochen wurden und

ich Ärger mit dem Chefredakteur bekomme, wenn der Kursteil allzulang wird. Das fertige Listing mit Anmerkungen sehen Sie in Listing 1.

Zwei Anmerkungen:

1. Die Kommata zwischen den Ausdrücken in den Zeilen 1190 und 1200 sorgen dafür, daß alles in Tabellenform ausgegeben wird (siehe Teil 1 des Kurses).

2. Zu Zeile 1140: Die Funktion INPUT$(n) wartet auf genau n Zeichen von der Tastatur. In unserem Beispiel wird ein Tastendruck abgewartet und der Tastendruck in der Variablen TASTE$ gespeichert. Da es im Programm egal ist, welche Taste gedrückt wird, wird TASTE$ nicht weiter verwandt.

4.5 Übersichtlichkeit

Ich höre schon die „alten Hasen" der BASIC-Programmierung: Es würde verschwiegen, daß mehrere Befehle in eine Zeile passen. Außerdem seien so lange Variablennamen zuviel Tiparbeit. Gut, es sei der Vollständigkeit halber erwähnt: Überall, wo ich einen Befehl stehen habe, kann man auch mehrere Befehle durch Doppelpunkt getrennt hinschreiben. Aber ich werde es in diesem Kurs nicht machen, um die Programme übersichtlich zu halten. Durch mehrere Befehle in einer Zeile geht die Übersichtlichkeit verloren. Man könnte unser Programm auch so wie in Listing 2 schreiben.

NEUE BEFEHLE UND FUNKTIONEN

EDIT n
Die Zeile n wird zum Ändern auf den Bildschirm gebracht.

LIST n1-n2
Die angegebenen Zeilen werden auf dem Bildschirm aufgelistet.

LLIST n1-n2
Die angegebenen Zeilen werden auf dem Drucker aufgelistet.

RENUM n1
Das Programm wird beginnend mit n1 umnumeriert.

SYSTEM
Rückkehr ins Betriebssystem.

FOR v = n1 TO n2 [STEP n3]
NEXT v
Wiederholungsschleife. Wird die Schritt-<Befehle>weite weggelassen, wird sie auf 1 gesetzt.

ABS(wert)
Der Absolutwert von Wert wird gebildet.

INPUT$(n)
n Zeichen werden von der Tastatur geholt.

IM NÄCHSTEN KURSTEIL
verlassen wir unser Beispielprogramm und programmieren einen Taschenrechner. Dabei lernen wir strukturierte Programmierung und Strukturgramme kennen. Wir erfahren etwas über weitere mathematische Funktionen von BASIC.

MS-DOS-Praxis

Teil 6: Übungen mit EDLIN - Einführung

Der Einstieg in das MS-DOS-Betriebssystem

Von Gerhard Kuhnle

Bisher wurden alle Dateien mit dem Texteditor COPY CON erstellt. Bei dieser Gelegenheit wurde schon darauf hingewiesen, daß dieser Editor Vor- und Nachteile hat. Ein Nachteil – Dateien können nicht geändert werden – wird mit EDLIN ausgeglichen. Die Vielfalt der Möglichkeiten, die dieser Editor bietet, ergibt sich aus Tabelle 6.1. Die darin enthaltenen Kommandos werden mit einfachen Übungen danach vorgestellt. Beim EDLIN handelt es sich um einen sog. Zeileneditor, was sich auch aus dem Namen EDLIN (ED=Editor und LIN = Linie oder Line) ergibt. Bei fast allen Kommandos muß deshalb der Zeilenbereich angegeben werden, für den die Bearbeitung wirksam werden soll.

a.) Überblick über die EDLIN-Kommandos (Tab. 6.1)

Die Kommandos können – wie auf DOS Ebene – in Groß- oder Kleinbuchstaben eingegeben werden.

Bei fast allen Befehlen muß der Zeilenbereich angegeben werden, z. B. bedeuten: „5,10L" die Zeilen 5 bis 10 sind anzuzeigen, „8,12D" die Zeilen 8 bis 12 werden gelöscht. Es gibt zwei MODI, mit denen wir im EDLIN arbeiten werden. Damit hat der Anfänger zunächst kleine Schwierigkeiten.

Die Befehle werden im Befehlsmodus eingegeben, die Dateien werden im Einfügemodus geschrieben. In welchem Modus Sie sich momentan befinden, erkennen Sie am EDLIN-PROMPT.



Kurse

b.) Datei TELEFON.TXT ist mit EDLIN auf Diskette zu erstellen

Wir sind momentan noch auf DOS-Ebene, Kennzeichen ist das MS-DOS Prompt A> für das Diskettenlaufwerk bzw. C> für die Festplatte.

Geben Sie jetzt die Kommandos 1 und 2 der Tab 6.3a ein.

Erläuterung zu Tab. 6.3

Mit dem Kommando 1 aktivieren wir das Diskettenlaufwerk. Voraussetzung ist, daß eine formatierte Diskette in das Laufwerk A: eingelegt und die Verriegelung geschlossen ist. Mit dem 2. Kommando wird der Texteditor EDLIN geladen. Gleichzeitig muß der Dateiname – in unserem Beispiel TELEFON.TXT – angegeben werden. Unter diesem Namen wird die Datei später gespeichert. Beim EDLIN müssen wir von Anfang an genau zwischen Kommandomodus und Texteditor unterscheiden (vgl. Tab. 6.2)

Wenn alles ohne Probleme bisher gelaufen ist, ist als Prompt am Bildschirm der Stern (*) zu sehen. Damit wissen wir, daß wir im Kommandomodus sind. Wird der Texteditor EDLIN geladen, dann sind wir immer im Kommandomodus.

Wenn Sie anschließend bei der Erstellung oder Korrektur von Dateien mit EDLIN Schwierigkeiten haben sollten, liegt es in der Regel daran, daß Sie am Anfang nicht genau zwischen Kommandomodus und Texteditor unterscheiden. Wie zwischen den beiden Modi gewechselt wird, ersehen Sie aus Tabelle 6.2. Im Kommandomodus (*) können, das ergibt sich aus dem Namen, nur EDLIN-Kommandos (vgl. Tabelle 6.1) eingegeben werden. Geben Sie etwas anderes ein, erscheint eine Fehlermeldung am Bildschirm. Seien Sie darüber nicht verärgert. Diese Hinweise geben Ihnen die Chance, Ihre Fehler sofort zu korrigieren, um möglichst schnell problemlos mit dem EDLIN zu arbeiten.

Texte müssen – auch das ist klar – im Texteditor (Zahl + Stern) eingegeben, korrigiert bzw. geändert werden. Im nächsten Kapitel wird dies geübt.

Das PROMPT oder das Bereitschaftszeichen (italienisch: pronto = bereit) zeigt Ihnen, auf welcher Ebene des Systems bzw. in welchem Anwenderprogramm Sie sich befinden.

Problem beim Laden des EDLINS

Falls nach der Eingabe des 2. Befehls aus Tab 6.3a das EDLIN-Prompt * am Bildschirm erscheint, kann die Arbeit mit dem 3. Kommando der Tab 6.3b fortgesetzt werden.

Den folgenden Abschnitt können Sie dann überspringen. Zeigt der Bildschirm eine Fehlermeldung, muß die Ursache gefunden werden.

Befehl	Englisch	Bedeutung
A	APPEND	Zeilen anhängen
C	COPY	Zeilen kopieren
D	DELETE	Zeilen löschen
E	END	Beenden und speichern
I	INSERT	Zeilen einfügen
L	LIST	Datei auf Bildschirm ausgeben
M	MOVE	Zeilen verschieben
P	PAGE	Zeilen seitenweise ausgeben
Q	QUIT	Beenden und nicht speichern
R	REPLACE	Zeichen ersetzen
S	SEARCH	Zeichen suchen
T	TRANSFER	Dateien einlesen
W	WRITE	Datei zeilenweise speichern
#		Letzte EDLIN Zeile
*		EDLIN Prompt (Kommandomodus)
Zahl*		EDLIN Prompt (Texteditor)

Tabelle 6.1

Unterschied zwischen Kommandomodus und Texteditor			
Modus	Prompt	Einstieg	Ausstieg
Kommandomodus (Stern)	*	<F6><RETURN>	E
Texteditor (Zahl+Stern)	1*	i oder I	<F6><RETURN>

Tab. 6.2

Funktion		Kommando
Laufwerk A:	1	A: <RETURN>
EDLIN laden	2	EDLIN TELEFON.TXT <RETURN>

Tab. 6.3a

Kurse

Wir sind dann, das sehen Sie am Prompt A>, nach wie vor auf DOS-Ebene.

EDLIN ist ein sog. externes MS-DOS-Kommando. Dieser Befehl wird also nicht mit dem BOOTEN (Starten) automatisch in den Arbeitsspeicher geladen, wie z. B: COPY, COPY CON, DIR, DEL usw., EDLIN muß deshalb von der Festplatte oder der Systemdiskette geladen werden. Falls also mit der Eingabe des Kommandos aus Tab. 6.3a die Fehlermeldung am Bildschirm „Datei nicht gefunden" erscheint, kann dies folgende Ursachen haben:

(1) EDLIN wurde falsch geschrieben. Die Eingabe ist in diesem Fall zu wiederholen

(2) EDLIN wurde nicht gefunden. In diesem Fall schauen Sie auf Ihrer Festplatte C: im Unterverzeichnis DOS nach, ob EDLIN überhaupt vorhanden ist mit

DIR C:\DOS\E* <RETURN>

Mit diesem Kommando werden alle Dateien, die mit E beginnen, aus dem Unterverzeichnis DOS der Festplatte angezeigt.

1. FALL: EDLIN ist vorhanden

Ist EDLIN in diesem Verzeichnis vorhanden, so ist wahrscheinlich kein Pfad definiert worden. Mit PATH <RETURN> wird der definierte Pfad ausgegeben, mit PATH C:\DOS können Sie einen Pfad definieren, der auf die Festplatte C: ins Verzeichnis DOS weist. Wird danach EDLIN geladen, sucht DOS nicht nur im aktuellen Laufwerk und Verzeichnis, sondern zusätzlich auf C:\DOS nach diesem Kommando. Allerdings ist dies alles für Anfänger eine relativ schwierige Prozedur. Hoffen wir also, daß diese Schwierigkeiten bei Ihnen nicht auftraten.

2. FALL: EDLIN ist nicht vorhanden

Edlin muß mit COPY A:EDLIN.* C:\DOS von der Systemdiskette auf die Festplatte kopiert werden.

Solche Probleme sind allerdings die Ausnahme. Wir gehen also davon aus, daß Sie keinerlei Probleme mit dem Laden hatten und Sie sich deshalb nach der Eingabe von EDLIN TELEFON.TXT <RETURN> schon im Kommandomodus des EDLIN befinden, erkennbar am EDLIN-Prompt *.

Sie können dann die Befehle 3 - 22 der Tabelle 6.3b eingeben.

Erläuterungen zu Tabelle 6.3b

Die Tabelle 6.3b ist weitgehend selbsterklärend. Sie lernen hier die wichtigsten Kommandos des EDLINS für den Anfang. Mit i für INSERT gelangen Sie in den Textmodus (vgl. 3, 14 und 18). Mit jeder <RETURN> Taste wird eine neue Zeile eingefügt. Die Texteingabe wird mit <F6> und <RETURN> beendet (vgl. 7, 16 und 20). Allerdings sollte diese Tastenkombination nur in eine leere Zeile eingegeben werden. Danach befinden Sie sich wieder im Kommandomodus oder in der Befehlsebene, erkennbar am PROMPT (vgl. Tabelle 6.2).

In dieser Ebene können Sie mit E oder e den EDLIN verlassen, die Datei abspeichern und kehren wieder auf DOS-Ebene zurück. Wenn Sie mit dem Befehl E (22) das zweite Mal die Datei TELEFON.TXT abspeichern und anschließend mit DIR T* (23) das Inhaltsverzeichnis ausgeben, werden zu Ihrer Überraschung zwei Dateien TELEFON am Bildschirm angezeigt. Bei jeder Änderung erstellt EDLIN von der alten Dateiversion eine sog. Sicherungskopie (engl.: Backup) mit der Erweiterung „BAK". Die neue Version erhält die von Ihnen festgelegte Erweiterung „TXT". Man kann jederzeit auf diese Altversion zurückgreifen, falls die aktuelle Version aus irgendwelchen Gründen unbrauchbar geworden ist. Ein genauer Vergleich dieser beiden Dateien im Inhaltsverzeichnis ist interessant auch im Hinblick auf die Anzahl der BYTES (dritte Spalte im Verzeichnis) und die Uhrzeit. Sie sehen, wieviel Zeichen von Ihnen zusätzlich eingegeben wurden. Auch ist zu sehen, wieviel Minuten zwischen der Bearbeitung der alten und neuen Version vergangen sind.

Textmodus	3	i <RETURN>
Texteingabe	4	Maier 0711 656565 <RETURN>
Texteingabe	5	Berger 0811 452344 <RETURN>
Texteingabe	6	Weller 0731 45454 <RETURN>
Zurück Befehlsmodus	7	<F6> <RETURN> oder <STRG> Z <RETURN>
Datei listen	8	L <RETURN>
Datei abspeichern	9	E <RETURN>
Verzeichnis (DOS)	10	DIR T* <RETURN>
Datei drucken	11	TYPE TELEFON.TXT <RETURN>
EDITOR laden	12	EDLIN TELEFON.TXT <RETURN>
Datei listen	13	L <RETURN>
Einfügen vor 2. DS	14	2i <RETURN>
Texteingabe	15	Krausse 0611 567345 <RETURN>
Befehlsmodus	16	<F6> <RETURN> oder <STRG> Z <RETURN>
Datei listen	17	L <RETURN>
Einfügen am Ende	18	#i <RETURN>
Texteingabe	19	Zabler 0511 4534433 <RETURN>
Kommandomodus	20	<F6> <RETURN> oder <STRG> Z <RETURN>
Datei listen	21	L <RETURN>
Datei abspeichern	22	E <RETURN>
Verzeichnis (DOS)	23	DIR T*
Abkürzungen: DS = Datensatz		

Tabelle 6.3b



Lösung

Auch daran ist zu erkennen, welche Version die aktuellere ist.

Falls es irgendwann im EDLIN Schwierigkeiten geben sollte, geben Sie ein: <RETURN> <F6> <RETURN> E <RETURN>. Sie können dann mit dem ersten Befehl von Tab. 6.3a wieder beginnen.

c.) Weitere Dateien mit EDLIN erstellen

Practice makes perfect. Es ist sehr zweckmäßig, weitere beliebige Dateien auf die gleiche Art zu erstellen. Geben Sie EDLIN mit einem von Ihnen gewählten Dateinamen ein und halten Sie sich zunächst an die Befehlsfolgen der Tabelle 6.3. Später können die Befehle dieser Tabelle beliebig kombiniert werden.

In diesen Übungen wurden nur die einfachsten EDLIN-Kommandos verwendet. Für den Anfang reicht dies auch aus.

Im nächsten Beitrag werden wir uns dann mit den leistungsfähigeren Kommandos der Tabelle 6.1 beschäftigen.

KOMPLETT gelöst:

RISE OF THE DRAGON

Ein Blade Hunter (Jäger) Rätsel

Das neue Abenteuer-Spiel von DYNAMIX, das in Zusammenarbeit von SIERRA ON-LINE realisiert wurde. Ich hoffe, Ihr habt die Anleitung des Spiels gelesen od. den Bericht in der D.E.R.-Ausgabe und beherrscht die Funktionen des Spiels. Am wichtigsten ist es, zu wissen, wie Gegenstände benützt, bewegt, geöffnet, aufgenommen oder angezogen werden und daß die Zeit eine große Rolle spielt.

Am einfachsten ist das Spiel mit der Maus zu bedienen, aber auch mit dem Joystick oder der Tastatur.

TASTATUR:
ESC=Menü,
F5=Save,
F7=Restore,
F9=Restart,
ALT+P=Pause,
ALT+Q=Quit

ERKLÄRUNG:
(N) = Norden
(S) = Süden
(W) = Westen
(O) = Osten
(NW) = Nord/Westen
(NO) = Nord/Osten

(1, 3, 2,) = In dieser Reihenfolge müssen die Antworten angeklickt werden, wenn Ihr mit jemandem ein Gespräch führt.

01:00 = Uhrzeit die evtl. eingestellt werden muß

MEANWHILE = Sequenzen, die vom Spiel gesteuert werden. Sie enthalten oft wichtige Informationen für den Spieler und andere Einspielungen = *** FILM ***

Wichtig! Bei *** SPEICHERN *** sofort sichern!

ABKÜRZUNGEN:
VBT = VideoBildTelefon,
IDC = Identifikationskarte
FB = Fernbedienung,
C.M. = Chinesische Mafia
M.T.Z = Die Droge mit der tödlichen Wirkung

*** FILM ***

SPIELSTART: DU bist WILLIAM „BLADE" HUNTER.

DER ERSTE TAG

Das Video-Bild-Telefon weckt Dich,...... erstmal ins Bad (W) gehen, um einen klaren Kopf zu bekommen. Die Toilette benutzen, duschen und das Bad wieder verlassen (O). Zum VBT (N) gehen, es einschalten (links unten), die Fernbedienung nehmen (rechts von der Tastatur) und (Play) drücken, um die Nachricht von MAJOR VINCENZI abzuspielen. „Hallo Blade ......", der Major erzählt Dir etwas von einer Seuche, die einen schrecklich zurichtet und daß seine Tochter CHANDRA ebenfalls getötet wurde. Er gibt Dir ein paar Tips (PLESURE DOME, JAKE), sendet ein Foto über Fax von seiner Tochter und warnt DICH, kein Wort zur Presse.

ANZEIGE

PD-Software

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

SME258 ROBOT II V 2.2
Fortsetzung des beliebten und schnellen Actionspieles ROBOT. Läuft auf Herkules/EGA und VGA. Kann mit dem Cursor oder der Mouse gespielt werden.

SNE259 MONOPOLY 2.0
Ein echtes Monopoly-Spiel mit einer faszinierenden Grafik. Das gesamte Brett mit Spielsteinen auf dem Bildschirm. Für bis zu sechs Mitspieler. Version 2.0 läuft nun auch auf der Herkuleskarte. Cursor oder Mouse. Läuft auf Herkules/EGA und VGA.

SNE260 COLORSTAR
Eine weitere Tetris-Variante. Diesmal mit farbigen Steinen. Es gilt die gleiche Farbe in einer Reihe zu sammeln. Mit ADLIB-Support. Ein weiterer Highlight aus der Schenk & Horn Schmiede. Läuft auf allen Grafikkarten.

SNE261 Softball
Die neue Generation der Breakout-Spiele hat begonnen. Mit toller VGA-Grafik. Harddisc ist sehr empfehlenswert. Das muß man gesehen haben.

SNE262 Kid Point 3.04
Verschmieren auch Ihre Kinder gern mit Ihren Farben Tapeten und Türen? Kid Point 3.04 ist ein tolles Kindermalbuch für Ihre Kleinen. Die Sharewareversion bietet zwei Bilder in schöner Grafik. Ein MUSS für die Künstler von morgen! EGA und VGA-Grafik.

SNE263 EGACCRRAPS 3.00
Ein tolles Würfelspiel, welches allerdings mit den althergebrachten Computer-Würfelspielen nichts mehr zu tun hat. Tolle Grafik. Sie stehen im Casino am Spieltisch und der Groupier erklärt Ihnen (in Sprechblasen) erst einmal die Regeln. Voraussetzung: AT, EGA oder VGA-Karte

SNE264 POKER SLOT 1.0
Ein MUSS für Zocker!!! Las Vegas Atmosphäre am Rechner. Ein Spiel, daß durch eine Spitzengrafik besticht. Benötigt EGA oder VGA-Karte.

SNE265 SIC BO 1.0
Noch ein Zockerspiel mit bestechender Grafik. Fragen Sie Ihre Frau/Freundin, ob Sie nicht für ein paar Tage verreisen möchte, denn wenn Sie einmal angefangen haben, hören Sie bei diesem Casino-Game ganz sicher nicht so schnell wieder auf. Benötigt werden Maus und EGA oder VGA-Karte.

SNE266 BLACKJACK
Dieses packende Blackjack (17 + 4) fesselt durch seine tolle Grafik. Mit 1.5 Mbyte Picture Files! Benötigt werden eine Festplatte und EGA oder VGA-Karte.

SNE267 QUATRIS PRO
Ein Tetris-Programm in neuer Version. Diesmal erwarten Sie Zahlen, die Sie ordnen müssen. Sharewareversion mit 3 Levels. Unterstützt Maus und Tastatur. EGA und VGA-Grafikkarte.

SNE268 Verkehrsquiz & MINIMEMORY V 1.1
Stehen Sie kurz vor Ihrer Führerscheinprüfung. Hier werden Verkehrsschilder einmal anders abgefragt. Auch im MINIMEMORY geht's um Verkehrsschilder. Von M. Köthe. Toll gemacht. Für VGA-Karte und mind. 512 Kb.

SNE269 EGA GAMMON 2.20
Wer kennt es nicht? Backgammon ist auch in deutschen Wohnstuben das Spiel schlechthin. Eine toll gelungene Grafik erlaubt langen Spielspaß ohne Ermüdung. Benötigt wird mind. eine EGA-Karte und eine Mouse. Für bis zu zwei Spieler.

SNE270 EGA-Puzzle V 1.2
Ein Puzzle, nicht nur für die Kleinen. Setzen Sie Fred Feuerstein richtig zusammen. Benötigt EGA oder VGA-Karte

SNE271 4Gewinnt, 5Gewinnt, 5Gewin, 6Gew
Eine Sammlung des bekannten Spieles. Hier in verschiedenen Ausführungen und Schwierigkeitsgraden. 5 Gewinnt diesmal für WINDOWS 3.0 – Tolles Spiel statt 4 diesmal 6 in Reihe bringen. Für EGA und VGA-Karten.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

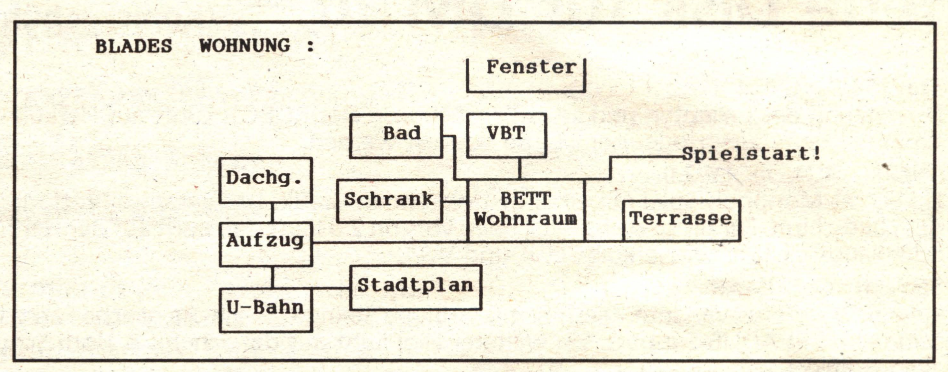


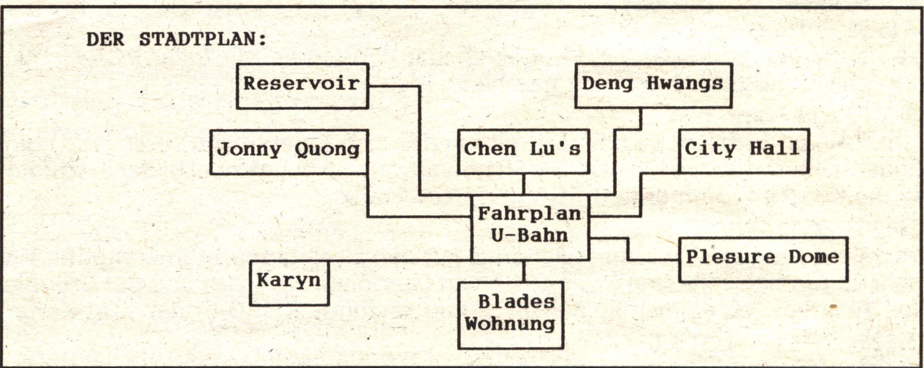
Lösung

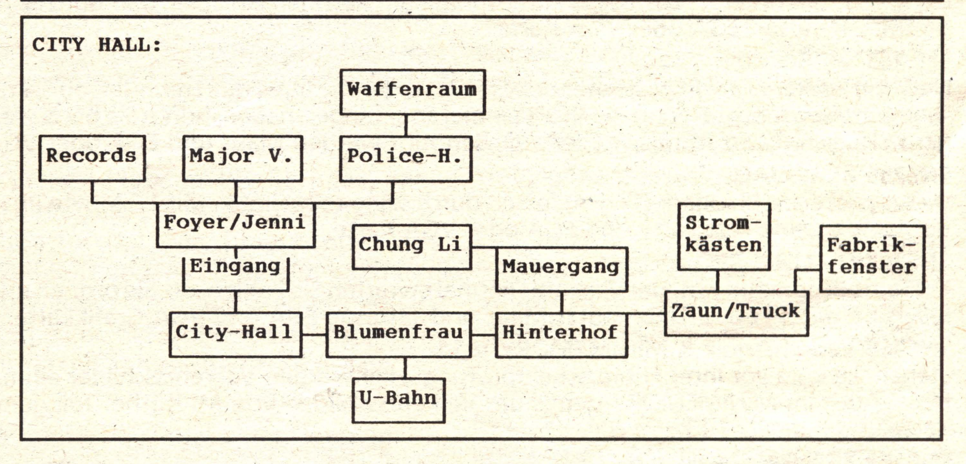
Das Foto aus dem Faxgerät nehmen (links neben dem Bildschirm) und anschauen (Bild mit rechter Maustaste anklicken), eine Schönheit ist Chandra wirklich nicht mehr. Das Fax einstecken. Um die nächste Nachricht zu sehen drücke (Next), dann die Play-Taste. Es ist eine Nachricht von einem Händler, wo man Luftkissenfahrzeuge kaufen kann. Die Next-Taste drükken und es erscheint die dritte Nachricht, sie ist von Deiner Freundin KARYN SOMMERS. Blade ...., sie ist ganz schön sauer auf Dich, weil sie von Dir versetzt wurde. Sie hat noch Deine Schlüssel, die Du möglichst früh bei ihr (Arbeitsstelle) im Info-Büro holen sollst (CITY HALL). Lege die FB ab (Done drücken), nehme die Identifikationskarte (den Schlitz anklicken) und IDC einstecken. Schalte das VBT ab (Schalter anklicken), das Pistolenmagazin (links neben der Tastatur) nehmen und zum Bett (O) gehen. Ins Bad (W), den Medizinschrank öffnen, alles herausnehmen (Verbandskasten und Abwehrspray), schließen und das Bad verlassen (O). Im Wohnraum die Kleidung (liegt am Boden) und den Mantel (an Garderobe) aufnehmen. Auf dem Bett das Kopfkissen umdrehen, die Pistole nehmen. Die Wohnung dann verlassen (W) und mit dem Aufzug nach unten fahren. ....HaHa .....? (Nackt geht man nicht auf die Straße)....Also noch einmal! Hast Du alles ? .... Rechts unten auf den Kasten klicken. Die Kleidung mit der rechten Maustaste anklicken, dann die linke Taste drücken und Du siehst Deine Spielfigur BLADE. Die Kleidung mit der linken Maustaste anklicken, Taste gedrückt halten und die Kleidung auf Blade führen. GESCHAFFT! (Entkleiden oder ablegen von Dingen in umgekehrter Reihenfolge.) Den Mantel anziehen, die Pistole nehmen und mit dem Magazin laden. Die geladene Pistole auf das Bett legen und mit dem Kopfkissen abdecken.

Wohnung dann (W) verlassen, nach (O) geht's nur zur Terrasse. Mit Aufzug nach unten fahren (N). (Oben ist nur das Dach = nicht wichtig.)

In der U-Bahnstation den FAHRPLAN (Stadtplan) an der Wand an-







schauen (N) und als Ziel die CITY HALL wählen.

CITY HALL

Mit der Blumenfrau sprechen (2, drücken), ein paar Rosen für Karyn kaufen. Die IDC der Frau geben, um die Rosen zu bezahlen. Rosen nehmen und die IDC nicht vergessen, dann nach (W) gehen. Du stehst vor der City Hall, weiter nach (N) die City Hall betreten und im Foyer mit der Sekretärin JENNI reden. Bestehe darauf, zu Karyn zu gehen (2, dann 1, drücken), betrete dann den Raum (RECORDS) und siehe da, DU stehst hinter deiner Freundin. Karyn ansprechen (3,) und sie besänftigen. Gib ihr dann die Rosen und antworte auf ihre Einladung (3,) zum Abendessen um 19:30. Nach der Versöhnung mit Karyn die Schlüssel mitnehmen, die sie Dir gibt und zurück zur U-Bahn (S, S, S, S,).

In der U-Bahn den Fahrplan anschauen und PLESURE DOME als neues Ziel wählen. Dort angekommen, zum Eingang gehen (N). Nachdem man keine Waffen bei Dir gefunden hat, die DISCO betreten (N). Die Dame am Tisch ansprechen (1,), dann nach links (W) in den Tanzsaal schauen, den Mann in der Mitte des Tisches ansprechen und nach JAKE fragen (das war wohl nichts).

Den Tanzsaal verlassen (O) und in die Bar (N) gehen. Den Hippy 2. Person von vorn am Tresen ansprechen (3, 3,),

ANZEIGE

PD-Software

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

SPI12
Asteroid, Automata (Pascal), Attack, Airtrax, 15 Game.

SPI13
Blackjack, Chess 88, Empire, Bugs, Chase.

SPI15
Dungeons & Dragons, das Spiel!

SPI17
Monopoly, Novatron, Pacman, Pacworm (Basic), Pango.

SPI24
Mahjong-H, bekanntes chinesisches Spiel für die HERCULES-KARTE.

SPI25
Scrabble, Checkers, Aldo — 3 Spiele für die EGA/VGA-Karte.

SPI30
Farbspiele, 3D-Pacman, Pango für CGA & EGA.

SPI31
Castle, ein super Abenteuerspiel.

SPI34
Sehr gutes Schachprogramm für CGA & EGA.

SPI36
Pacgirl & Pacman.

SPI43
Nuclear Attack, Miner 2049, Farbarcadespiele für CGA & EGA.

SPI45
Cribbags, einarmiger Bandit in Farbe, Vampireabenteuer.

SPI47
B747-Flugsimulator, Cribbage, Tron, Geldspiel.

SPI57
Missile Command, Asteroid, Sprachsynthesizer, 3-D TRON. Für CGA & EGA

SPI60
Monopoly mit Spielbrett auf dem Bildschirm, Triviamusikraten.

SPI61
Farb-3D-Pacman mit Innenansicht der Gänge. Centipede. Für CGA & EGA.

SPI62
Alpha Freedom Fighter, Cyclone mit Reflex Point, tolle Grafik. Für CGA & EGA.

SPI66
Kerker- und Drachenspiel (Dungeons und Dragons)

SPI69
Golden Wombat of Destiny. Für CGA & EGA.

SPI75
Sammlung der fünf besten Flipperspiele. Für CGA & EGA.

SPI77
Quantoids of Nebulus. Spiel mit Cockpitausblick vom Raumschiff. Für CGA & EGA.

SPI84
CGA-Simulator für die Herculeskarte.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39
Schweiz 0049-731-3 76 39



Lösung

dann das Mädchen dahinter (3, 3,). Sie gibt Dir den Rat, es mal beim Barkeeper zu versuchen. Den Barkeeper ansprechen (2,), dieser meint, versuch es mal bei dem Mann mit der grünen Jacke. Gesagt getan, Du hast Jake gefunden – es geschehen doch noch Wunder! Dann mit Jake sprechen (1, 2, 2, 1,) und ihm das Bild von Chandra geben. Jake ist total erschrocken und wird jetzt etwas gesprächiger, Du hast ihn überzeugt und er geht mit Dir in sein Büro. Die Nachricht hat Jake so mitgenommen, daß er einen Namen erwähnt (CHEN)?

Versuch ihm die Adresse herauszulokken (2, 3, 3, 3,). Schließlich bekommst Du sie dann auch. Genau dorthin führt Dich der nächste Weg. Also, die Bar verlassen und zurück zur U-Bahn (S, S, S, S, S,). Den Fahrplan anschauen und CHEN LUS Wohnung wählen.

*** FILM ***

Als Du die U-Bahn verläßt, hast Du eine kleine Remplerei mit einem einäugigen Kerl, der Dich vor Kriminellen in der Stadt warnt. Etwas nachdenklich setzt Du den Weg zu Chen Lus Wohnung fort . In der Wohnung (N) wirst Du gerade noch Zeuge einer grausigen Verwandlung.

*** FILM ***

Zum VBT gehen, einschalten und Chens IDC nehmen, Schlitz anklicken, Karte nehmen (bei Polizeimeldung Wohnung verlassen, S, S, S,).

*** FILM ***

Dann wieder zurück zu Chens Wohnung, die von der Polizei versiegelt wurde.

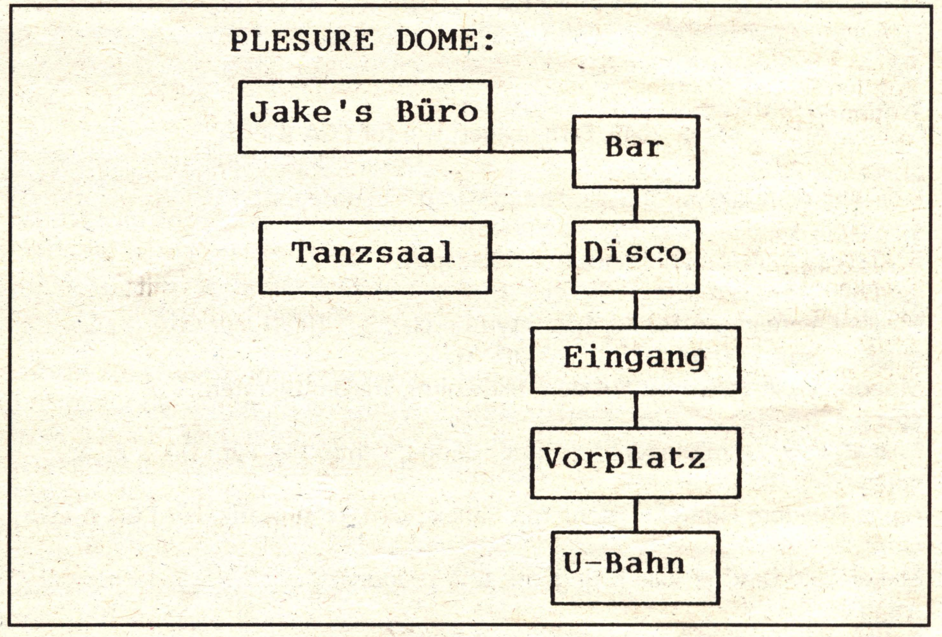
* 16:00 *** FILM ***

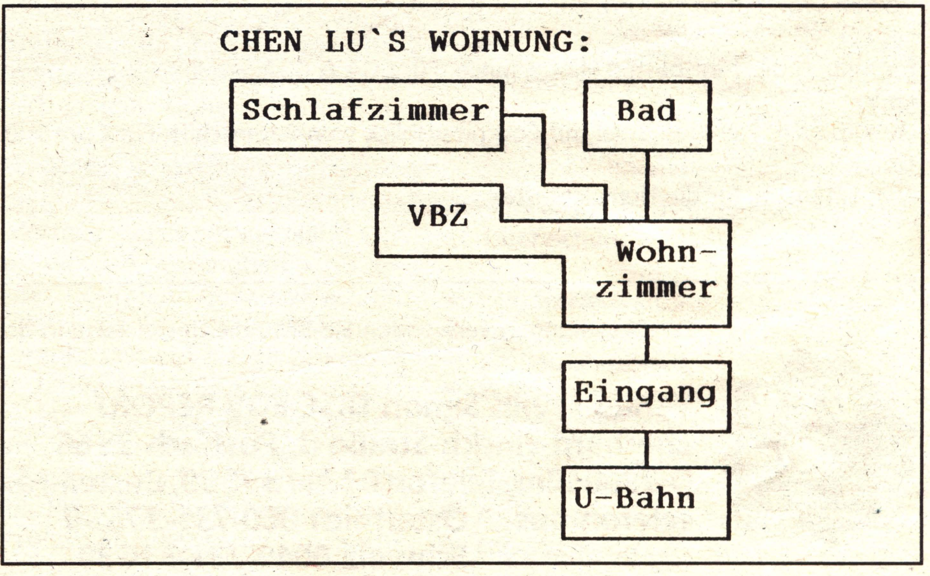
Irgend jemand scheint mit seinen Plänen unter Zeitdruck zu stehen.

Mit Chens IDC die Türe öffnen, IDC herausnehmen und in die Wohnung (N) gehen. VBT einschalten, IDC einschieben, die vierstellige Zahl notieren (0772). Die Next-Taste drücken, danach mit Play die letzte Nachricht von DEN HWANG anschauen. In der Nachricht werden Major Vincenzi und seine Tochter erwähnt. Die IDC wieder entnehmen, nach (S), dann nach (O) ins Bad gehen und sich dort umschauen. Das kleine Päckchen auf dem Tisch mitnehmen (vermutl. Rauschgift) und das Bad verlassen (W). Danach in Chen Lus Schlafzimmer gehen (N/W), aber nicht erschrecken, der Drache ist nur eine Statue. Dem Drachen aufs blinkende Auge drücken und er versenkt sich, es erscheint ein Tresor. Dort die Nummer eingeben (0772), auf den Hebel drücken, den Tresor öffnen und alles mitnehmen (Schokoriegel und ein altes Schriftstück). Tresor wieder verschließen, Schlafzimmer verlassen (S) und zurück zur nächsten U-Bahn (S, S, S,).

Den Fahrplan ansehen und das nächste Ziel (Plesure Dome) wählen.

Beim Plesure Dom angekommen, sofort in die Bar gehen (N, N, N,) und mit Jake Kontakt aufnehmen. Im Gespräch mit ihm (1, 1, 1,) stellt sich heraus, daß Chen wohl zur chinesischen Mafia gehört hat und mit harten Drogen handelte.







PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

SNE200 CROBOTS
Kampf-Strategie-Spiel, programmieren Sie Ihren Roboter für den Kampf gegen bis zu vier Mitspieler

SNE201 P-ROBOTS
Ein weiteres Spiel, in dem die Roboter selber programmiert werden

SNE202 POPCORN
Super Breakout-Spiel für bis zu neun Spieler

SNE203 GOOGOL MATH GAMES
Lern-Spiel-Programm für Kinder, gute Sound- und Grafikeffekte

SNE204 MIRAMAR
Flugsimulator mit toller Grafik und hervorragenden spielerischen Elementen

SNE205 MAH-JONG-VGA
Strategiespiel aus dem Fernen Osten, tolle VGA-Grafik

SNE206 DND
Fantasy-Rollenspiel, der Klassiker unter den Rollenspielen

SNE207 BANANOID
Breakout-Spiel für VGA-Karte mit super Grafik

SNE208 BASSTOUR Version 4.0
Machen Sie mit bei den größten Angelwettbewerben. Sie sind mit allem ausgestattet, was Sie brauchen (Boot, Angelzeug, Spezials). Eine komplexe Simulation mit toller Farbgrafik. Alle Karten, auch Hercules, Maus oder Tastatur.

SNE209 PC PRO-GOLF Version 4.31
Werden Sie zum Golfmeister mit dieser Golfsimulation. CGA-Grafik, alle Farbgrafikkarten. Mit vielen Optionen und verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

SNE210 SECOND CONFLICT Version 2.78
Bestehen Sie im Machtkampf um die Galaxy. Gegen ein bis zehn Mitspieler (können vom Computer übernommen werden). Sehr komplexes Spiel für langen Spielspaß, mit Speicheroption. Alle Grafikkarten.

SNE211 NCRISK Version 1.20
Wer kennt es nicht, das berühmte Brettspiel RISIKO. Kämpfen Sie mit zwei bis sechs Spielern um die Herrschaft der Erde. Farbgrafik, alle Karten, Herkules mit Emulator.

SNE212 COMPUTER CANASTA Version 2.0
Mögen Sie Canasta? Mit diesem Spiel können Sie sich stundenlang am Computer beschäftigen. Alle Grafikkarten.

SNE213 PC BINGO
Das beliebte Spiel für die ganze Familie. Alle Grafikkarten.

SNE214 ARCHER Version 2.0
Abenteuer/Action-Spiel – erfoschen Sie eine Welt mit Hunderten von Screens. Farbgrafik. Falcity Version 1.0 – Grafik-Abenteuerspiel. Sie sind ein Detektiv in einer Großstadt der Zukunft. Erforschen Sie Gebäude und Straßen.

SNE215 DUNGEONS OF KAIM Version 1.1
Sehr schönes Grafik-Abenteuerspiel. Sie erforschen mit einer Party eine mystische Welt der Zeit der Magie und Kämpfe. Farbgrafik, Disk ist komprimiert.

SNE216 BY FIRE AND SWORD
Ein weiteres Adventure im Stil von Falcity. Erkunden Sie eine neue Welt voller Gefahren und Rätsel. Farbe, alle Karten.

SNE217 PYRAMIDS
Ein Strategiespiel. Führen Sie Ihre Armeen zum Sieg. Alle Karten. Ein ausgeklügeltes Brettspiel gegen den Computer.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Lösung

Jake dann die Sachen zeigen, die Du bei Chen gefunden hast (Papier, Päckchen u. Schokoriegel), das Päckchen und Schriftstück nimmst Du wieder mit. Verlasse die Bar und gehe zurück zur U-Bahn (S, S, S, S, S,). Schaue auf die Uhr, sollte es noch nicht 19:00 Uhr sein, dann die Spieluhr auf 19:00 stellen. Um 19:00 wirst Du an die Verabredung mit Karyn erinnert. * 19:00

*** FILM ***

(Das Treffen darf nicht versäumt werden.)

Auf den Fahrplan schauen und die Wohnung von Karyn auswählen. Sie begrüßt Dich sehr erfreut und damit ist der erste Tag beendet und der Abend gerettet.

*** FILM ***

DER ZWEITE TAG

Du stehst vor der Wohnungstür Deiner Wohnung. Die IDC in den Kartenleser stecken, nachdem sich die Türe geöffnet hat die IDC mitnehmen. (Sollte es einmal passieren, daß Du die IDC vergessen hast, bleibt die Wohnungstüre zu. Doch es gibt noch eine andere Möglichkeit die Tür zu öffnen. Links oben an der Decke befindet sich ein rotes Rädchen an den Rohren, dieses muß angeklickt werden und nach einiger Zeit öffnet sich die Tür.) Die Wohnung betreten, zum Küchenschrank gehen und die Schlüssel ins Schloß stecken, Schrank öffnen. Alles, was sich im Schrank befindet mitnehmen (4 Minibomben, 1 Schokoriegel und 1 Kabeltester), den Schrank schließen, die Schlüssel abziehen und einstecken. Die Wohnung dann wieder verlassen (W, W,), mit dem Aufzug (N) nach unten fahren und bei der U-Bahn den Fahrplan ansehen. Dein nächstes Ziel ist der Plesure Dome, um zu sehen, ob Jake ein paar neue Informationen für Dich hat. In die Bar zu Jake gehen (N, N, N,), dann mit ihm ins Büro und mit ihm reden (1, 1, 3,). Jake hat schlechte Nachrichten für Dich, es gibt noch mehr Dealer in der Stadt, aber er will keine Namen nennen. Es scheint so, als würde noch viel Arbeit auf Dich zukommen. Die Bar verlassen, zurück zur U-Bahn (S, S, S, S, S,), den Fahrplan ansehen und als Ziel die City Hall wählen, um zu Karyn in die Arbeit zu gehen. Bei der City Hall zu Karyn (W, N,) gehen. Falls Jenni Dich ansprechen sollte, weise sie höflich darauf hin (2,), daß Du zu Karyn willst. Nachdem Du Karyn begrüßt hast, gib ihr das chinesische Schriftstück, das Päckchen und die IDC von Chen. Über das Schriftstück kann sie Dir keine Auskunft geben, die könntest Du von Leuten in Chinatown bekommen. Über das Drogenpäckchen kann sie Dir erst am nächsten Tag einen Bericht geben. Dafür hat der Computer einige Informationen über die ID-Card (drücke 1, 2, 2,). Verabschiede Dich von Karyn, nimm das Schriftstück und die IDC von Chen mit. Suche nach jemandem, der das Schriftstück übersetzen kann (S, S, S, O,).

Gehe im Hinterhof nach (N), zwischen den Mauern hindurch, dann nach links (W) durch den Durchgang. Dort sitzt ein Mann mit dem Rücken zu Dir. Den Mann ansprechen, es stellt sich heraus, daß der Mann Dich kennt, er spricht Dich sogar mit Namen an.

Chang Li gibt Dir viele Infos und erwähnt einen Namen, der Dir etwas unglaubwürdig erscheint: DRACHE BAHUMAT. Du willst mehr wissen (2,) und gibst ihm dann das Schriftstück (1,). Er nennt Dir ein Datum (03.08.5687), einen Namen (HOLLYWOOD RESERVOIR) und gibt Dir, bevor Du gehst, vier Dinge : 1 Buch, 1 blauer Stein, 1 Glückskeks und 1 kugelsichere Weste.

Öffne den Glückskeks und notiere die Buchstaben (RYP YWP YRPWRY PBW). Ziehe die kugelsichere Weste an, natürlich unter dem Mantel. Gehe dann zurück zur U-Bahn (S, S, S, S,), schau auf den Fahrplan und fahre zu Jonny Quong seinem Haus.

* 16:00 *** FILM ***

Bei Jonny Quong seinem Haus gibt es keine Möglichkeit ins Haus zu kommen, da es sehr stark bewacht wird. Schließlich kommt Dir die Idee, es von unten zu versuchen.

*** SPEICHERN ***

Hebe den Kanaldeckel hoch (2x anklicken) und steige die Leiter hinunter. Unten angekommen, schaust Du dich erst einmal um und entdeckst an der linken Seite ein paar Stromkästen. Auf einem befindet sich ein Schaltplan, den Du genauer betrachtest, nachdem die Türe mit einem Schloß gesichert ist. Volltreffer, es ist der Verteilerkasten von Quongs VBT.

Befestige eine Minibombe an dem Schloß und lege den Kabeltester zurecht....BOOOMMMMM..., öffne die Tür und betrachte die Schaltungen. ALLES KLAR? OKAY, OKAY... Schließe die rote Klemme an den Zylinder an, wo das rote Kabel heraus kommt.

*** SPEICHERN ***

Die blaue Klemme an das schwarze Kabel anschließen, entweder am Zylinder oder unten rechts. Rechts vom schwarzen Kabel ist eine Stange und daneben sind acht hellere Kabelanschlüsse, befestige die gelbe Klemme am zweiten Anschluß von unten. Wenn die grüne Lampe vom Kabeltester aufleuchtet, hast Du es geschafft und Quongs VBT ist angezapft. Alle Gespräche kannst Du jetzt mit dem VBT in der eigenen Wohnung empfangen.

Wichtig: Für die ganze Aktion ist große Eile geboten, brauchst Du zu lange, fallen Dich die Ratten an und das Spiel ist für Dich zu Ende.

Schließe die Tür und mach Dich so schnell es geht auf den Heimweg (S, N, S,), um zu sehen, ob das Anzapfen von

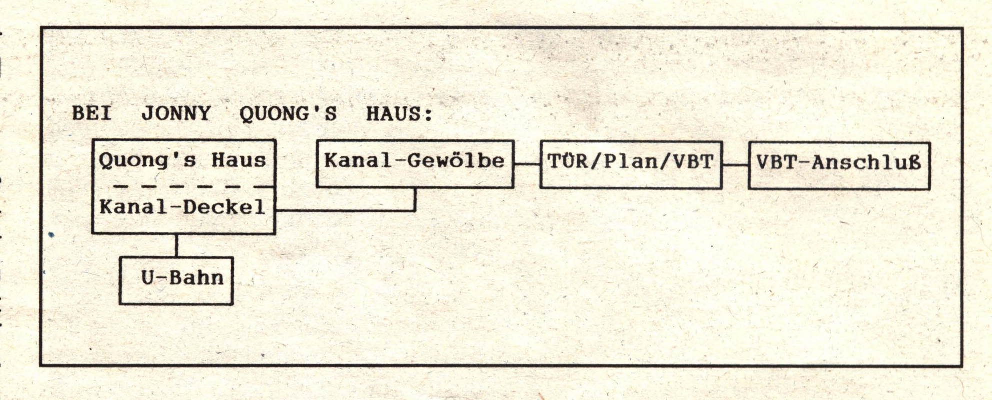
Lösung

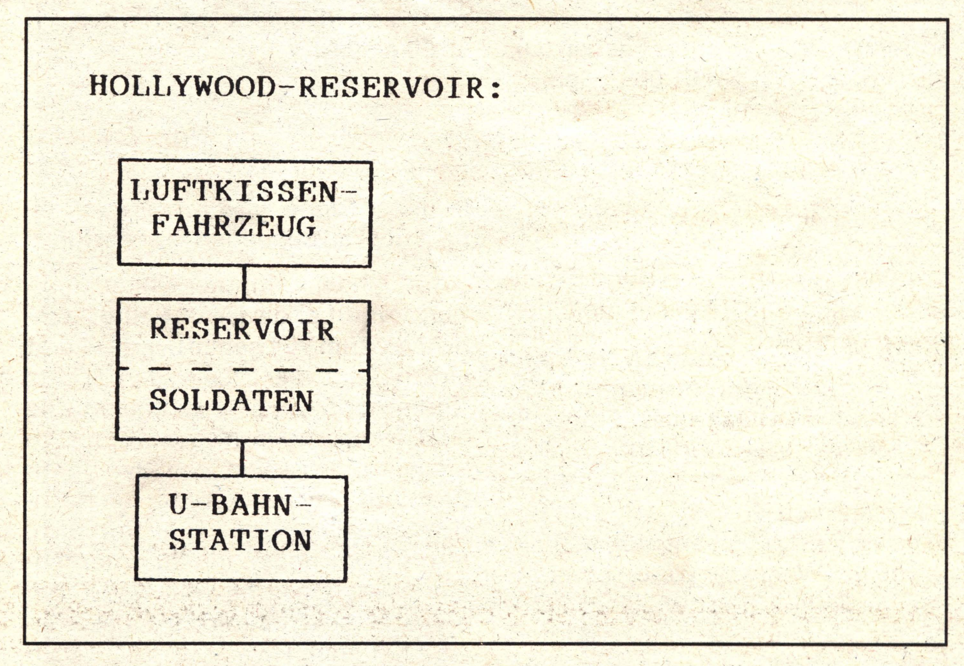
Quongs VBT funktioniert. In der U-Bahn zum Fahrplan und als Ziel Deine eigene Wohnung auswählen.

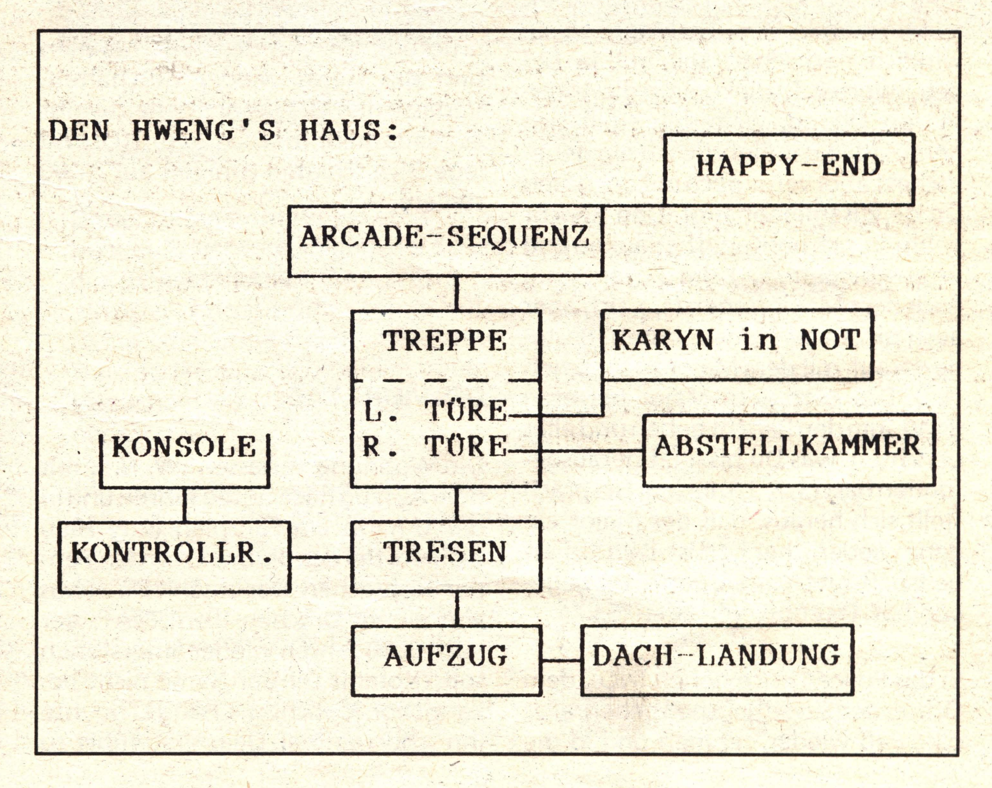
Zu Hause angekommen, öffne die Wohnungstüre mit der IDC, entnehme sie wieder aus dem Kartenleser und betrete die Wohnung (O). Kaum hast Du die Wohnung betreten, zeigt das VBT eine Nachricht an. Zum VBT gehen (N), das Gerät einschalten, die IDC in den Schlitz stecken und die FB aufnehmen. Die Next-Taste drücken bis das 4. Gespräch erscheint, es ist von Den Hwang an Jonny Quong. Auf Play drücken um die Nachricht zu sehen. Das Anzapfen hat geklappt und die Nachricht über die Produktionsverzögerung im Warenhaus interessiert Dich sehr. Die FB ablegen (Done drücken), IDC aus dem VBT nehmen und das Gerät abschalten. Du machst Dich sofort auf den Weg zum Warenhaus (O, W, N,), in der U-Bahn auf dem Fahrplan als Ziel die City Hall wählen. Bei der Blumenfrau nach rechts (O) gehen und den Hinterhof genau betrachten. Durch ein Fenster in einer Türe (NO) beobachtest Du die C.M. bei der Arbeit. Dein Entschluß steht fest: Du mußt etwas unternehmen! Zurück gehen (W) und das Gebäude untersuchen, bei den Stromkästen (N) kommt Dir eine Idee. Was würde wohl passieren, wenn man den Strom....... Du nimmst eine Minibombe und befestigst sie am zweiten Anschluß von links. BOOMMMMM.

*** FILM ***

Mit einem Sprung zur Seite kannst Du dich retten, aber man hat Dich erkannt. So schnell es geht läufst Du zur U-Bahn (S, S, S,) und fährst nach Hause. Mit der IDC die Türe öffnen, Karte wieder mitnehmen und die Wohnung (O) betreten. Geschafft, ein harter Tag liegt hinter Dir. Endlich kommst Du zur Ruhe, oder doch nicht. Dein VBT zeigt eine Nachricht an. Zum VBT gehen (N), es einschalten, IDC einschieben und die FB nehmen. Mit der Next-Taste die fünfte Nachricht wählen und mit Play abspielen. Eine Nachricht von Den Hwang an Jonny Quong, daß das Warenhaus zerstört









Lösung

wurde. FB ablegen (Done) IDC entnehmen und das VBT abschalten. Ins Bett gehen (O), die Uhrzeit auf 01:00 stellen.

* 22:00 *** FILM ***

In der Szene erkennst Du das Einauge wieder, auch ein paar andere Personen sind erkennbar. Du weißt jetzt, wer das M.T.Z herstellt.

So, jetzt kannst Du ins Bett gehen (O), die Uhrzeit noch auf 01:00 stellen.

*** FILM ***

DER DRITTE TAG

Die Wohnung verlassen (W, N,), mit dem Aufzug nach unten fahren und in der U-Bahn am Fahrplan (City Hall) wählen. Dein Weg führt zu Karyn, den Bericht abzuholen (W, N, W,). Im Büro Karyn ansprechen und nach dem Bericht fragen. Karyn berichtet, daß die Droge der Wahnsinn wäre, sie verändert die Gene und als nicht lebensfähiges Monster tötet sie dann das Opfer. Karyn nach der Adresse von Den Quong fragen (2,). Die Frage, ob sie wirklich nachsehen soll mit ja (2,) beantworten. Du bekommst die Adresse von Quong, weiterhin stellt sich heraus, daß der Einbruch in ein genetisches Labor vermutlich mit der bösen Droge zusammenhängt. Den Bericht nehmen, sich bei Karyn bedanken und verabschieden (S,). Im Foyer Jenni nach dem Major fragen (1,), sich aber auch nicht abwimmeln lassen. Bestehe darauf, mit dem Major zu sprechen (1,). Das Büro vom Major betreten (NW), ihm den Bericht geben und alles berichten, was Du bis jetzt herausgefunden hast (3, 2, 2,). In dem Gespräch stellt sich heraus, daß der Major ein ganz wiederlicher Kerl ist. Den Sicherheitspaß mitnehmen, den er Dir gegeben hat. Das Büro verlassen (S,).

In das Police-Office gehen (NO), dem Officer den Sicherheitspaß geben, alles o.k., Paß wieder nehmen und in die Waffenkammer gehen (N) (der Eingang ist rechts unterhalb von den zwei roten Lampen). In der Waffenkammer das Maschinengewehr nehmen, die Waffenkammer wieder verlassen (S) und zurück zur U-Bahn (S, S, S, S,). Als Ziel auf dem Fahrplan die eigene Wohnung wählen.

Vor der Wohnung die Türe mit der IDC öffnen, IDC wieder mitnehmen und die Wohnung betreten (W). (Sollte es noch nicht 18:00 Uhr sein, die Zeit auf 18:00 einstellen.)

* 18:00 *** FILM ***

In dieser Szene wird KARYN von einem übel aussehenden Kerl entführt.

Kurz darauf zeigt das VBT eine Nachricht an. Zum VBT gehen (N), das Gerät einschalten, die IDC in den Schlitz stecken und die FB aufnehmen. Die Next-Taste drücken bis das 5. Gespräch erscheint, es ist von Den Hwang an Dich. Auf Play drücken um die Nachricht zu sehen. Hwang warnt Dich, nichts mehr gegen ihn zu unternehmen, wenn Du nicht willst, daß Karyn etwas passiert, die sich in seiner Gewalt befindet. Hwang wird sich noch wundern, ... Die FB ablegen (Done drücken), IDC aus dem VBT nehmen und das Gerät wieder abschalten. Verlasse den VBT, denn für heute gibt es nichts mehr für Dich zu tun (O) und lege Dich schlafen (Uhrzeit auf 01:00 stellen).

*** FILM ***

DER VIERTE TAG

Die Wohnung verlassen (W, N,), mit dem Aufzug nach unten fahren und in der U-Bahn am Fahrplan (City Hall) wählen. Bei der Blumenfrau den Penner ansprechen. Der erzählt Dir etwas von einem Drachen BAHUMAT, der nach 5000 Jahren wieder auferstehen soll. (Kommt Dir der Name nicht bekannt vor ?...Richtig, Chang Li nannte ihn schon einmal. Dein Weg führt zu Karyns Büro, um Dich davon zu überzeugen, ob die Entführung ein Bluff ist oder nicht. In das Foyer der City Hall gehen (W, N,). Das Büro, in dem Karyn ist, betreten (W,) und mit ihr sprechen. Karyn dreht sich um, aber anstatt ihr freundliches Gesicht zu sehen, schaut Dich ein langhaariger Kerl an. Karyn ist also doch entführt worden. Erst einmal zurück nach Hause fahren und überlegen, was zu tun ist (S, S, S, S,). Am Fahrplan in der U-Bahn die eigene Wohnung wählen. Vor der Wohnung die Türe öffnen, indem Du am kleinen roten Rädchen drehst. Die Wohnung betreten (W), da Du keine andere Wahl hast, als zu warten. Stelle die Uhr auf 01:00 und gehe zu Bett.

*** FILM ***

DER FÜNFTE UND LETZTE TAG
Die Entscheidung

Das VBT hat Dich geweckt, schnell gehst Du zum VBT, schaltest es ein, steckst die IDC ein und nimmst die FB. Mit der Next-Taste das 6. Gespräch wählen und mit der Play-Taste die Nachricht abspielen. Es ist Jake, er verabredet sich mit Dir um 20:30 Uhr am Warenhaus heute abend. Es scheint ernst zu werden. FB ablegen (Done), IDC nehmen und VBT abschalten. Zum Bett gehen (O), das Kopfkissen umdrehen und die geladene Pistole nehmen. Wohnung verlassen, zur U-Bahn und als nächstes Ziel den Plesure Dome wählen (W, N,).

*** FILM ***

HWANG erpreßt die Bevölkerung und fordert 500 Millionen in Diamanten und Platin sowie den Rücktritt von Major Vincenzi, sonst vernichtet er die ganze Stadt mit der Droge M.T.Z !

Zum Eingang (N) gehen, die Waffen werden gefunden, sofern Du keinen Ärger haben willst, sei freundlich (2, drücken) und gib sie bei der Dame hinter dem Fenster ab. Auf die Frage ob Du noch andere Dinge hast, gibst



Lösung

Du dem dicken Kerl den Schokoriegel. Du bekommst einen Garderobenschein, damit Du nachher Deine Waffen zurückbekommst. Garderobenmarke nehmen, die Disco betreten und in die Bar gehen (N, N,), doch Jake ist nicht da. Er trifft sich doch erst um 20:30 am Warenhaus mit Dir. Die Bar verlassen (S, S,), Garderobenmarke der Dame hinter der Scheibe geben und die Waffen nehmen. Gehe jetzt wieder zur U-Bahn (S, S,) und fahre zur City Hall (O). Dort angekommen, die Uhr auf 20:00 stellen, zum Warenhaus gehen und auf Jake warten.

* 20:00 *** FILM ***

Um 20:00 Uhr erfährst Du, daß Truppen zum Hollywood-Reservoir geschickt werden. Dort solltest Du Dich auch mal umsehen, doch erst mal auf Jake warten. Die Uhrzeit nochmals auf 20:30 vorstellen.

Plötzlich sind sehr viele Leute da, Jake wird von dem einäugigen Kerl festgehalten und mit einer Pistole am Kopf bedroht. Sieht so aus, als müßtest Du Jake helfen, ...

*** SPEICHERN ***

(Es folgt nun die erste ARCADE-Sequenz des Spiels. Solltest Du nach fünf Versuchen noch immer nicht gewonnen haben, bejahe die Frage ob Du trotzdem gewinnen möchtest. Das Spiel geht dann ganz normal weiter.) Jake bedankt sich, gibt Dir eine IDC und verrät Dir wo Karyn gefangen gehalten wird. Die IDC nehmen und zur U-Bahn (S, S,). Das Maschinengewehr in die Hand nehmen und als nächstes zum Hollywood-Reservoir fahren. (vor der Abfahrt)

*** SPEICHERN ***

Beim Reservoir so schnell wie möglich die feindlichen Soldaten vernichten (der Mauszeiger ist jetzt ein Fadenkreuz). Hast Du alle Soldaten bekämpft, versorge Deine eigenen Wunden mit dem Verbandskasten. Verlorene Kräfte werden Dir wieder zurückgegeben. Steige dann in das Luftkissenfahrzeug (N), schaue auf den Monitor und wähle Dein letztes Ziel (DEN HWANGS) Haus. Nachdem Du auf dem Dach gelandet bist, zum Aufzug gehen (W) und einsteigen.

*** SPEICHERN ***

*** FILM ***

(In dieser Szene siehst Du Karyn nach Dir rufen, erfülle Deinen Auftrag.)

Die Frau am Tresen kommt Dir bekannt vor, überrede sie, Dich in den Kontrollraum zu lassen (3, 1, 3, 3, drücken). Schließlich gibt sie nach und der Weg in den Kontrollraum ist frei. Du betrittst den Kontrollraum (W), gehst zur Konsole. (Jetzt muß alles sehr schnell gehen)....

*** SPEICHERN ***

Schalte (Holding-Lock auf Unlock), (Break-Lock auf Lock) und (Janitor-Lock auf Unlock). Damit sind alle Eingänge, bis auf einen, verschlossen und die Wachen blockiert. Den Hebel SECURITY nach unten drücken, am Bildschirm wird ein Code verlangt. Was nun ? ..... Da war doch dieser Glückskeks mit den Buchstaben. (R=rot, Y=gelb, P=pink, W=weiß, B=blau) Die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge mit der richtigen Farbe eingeben (RYP YWP YRPWRY PBW). Geschafft, jetzt nur noch die Stromzufuhr (100 kV) ausschalten (OFF). (WICHTIG: Du solltest fertig sein, bevor das Mädchen kommt!) Den Kontrollraum verlassen (N, S,).

*** FILM ***

Als Du wieder aus dem Kontrollraum kommst, gibt das Mädchen ALARM. Doch es ist keine Alarmsirene zu hören. Ha, Ha, wie denn auch – ohne Saft!

Du schaust Dich um und gehst weiter nach links am Tresen vorbei (NW), in dem Durchgang sind zwei Türen, öffne die rechte Türe. In der Abstellkammer ist ein Stromkasten. Öffne beide Türen, schalte den oberen Hebel nach rechts. Mit dem Schraubenzieher, der auf dem Waschbecken liegt, den unteren Deckel abschrauben und die Kabel herausreißen.

*** FILM ***

Das Mädchen hat das Alarmsystem wieder in Kraft gesetzt, die Wache ist frei.

Abstellkammer wieder verlassen (W), in den linken Raum gehen. Du hast Karyn gefunden, aber sie ist in Gefahr, wie Du erkennen kannst. Lege die Kabel über Karyn, gehe nahe heran (N) und ziehe die drei Anschlüsse aus der Halskrause. (Es muß schnell gehen, denn am Monitor läuft ein Countdown ab.)

*** FILM ***

Karyn ist frei und fällt Dir um den Hals, den Raum so schnell wie möglich verlassen, doch da sind schon die Wachen und ihr flüchtet nach rechts die Treppe hinunter, dort ist DEN HWANG, der sich gerade verwandelt, er ist der DRACHE.

*** SPEICHERN ***

*** FILM ***

(Es folgt nun die zweite ARCADE-Sequenz des Spiels. Solltest Du nach fünf Versuchen noch immer nicht gewonnen haben, bejahe die Frage, ob Du trotzdem gewinnen möchtest. Das Spiel geht dann ganz normal weiter.) Hast Du den Kampf gegen HWENG gewonnen, findet das Spiel hier sein Ende und HAPPY END .....doch vorher bekommt auch noch der hochnäsige Major seinen Denkzettel verpaßt, KARYN + BLADE verlassen glücklich den Drehort.

W. Charlett

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD406 PEN PAL V. 1.01
Adressenprg. mit integriertem Textprogramm!!

PD407 DOS-EZ V. 1.0
Viele gute Utilitys für den PC. Man sollte es haben!

PD408 PIBCAT V. 1.7
Super Filelister zeigt Inhalt v. Subdirectorys!!!

PD409 FILE-MAN V. 3.2
Disk & Filemanag. m. Macros, Dir-Tree, Labeldruckprg.

PD410 TWODISKS V. 3.11
Excellent.Directory & Comparison-Updateutility!!

PD411 SWAP UTILITYS
4 Programme, die den Speicherbedarf reduzieren!!!

PD412 SOFTSET V. 2.0
Enthält 2 SUPERTOOLS: TAG-ALONG und GLUE-STICK!!!

PD413 LQCHAR V. 1.2 & AT50
LQCHAR kleiner, sehr effektiver Fonteditor!!!

PD414 WINDE V. 2.Ob
Texteditor total Mausgesteuert! a mouse lovers dream!

PD415 FR-MAPS VOLUME I
Landkarten für den PFS: FIRST PUBLISHER!!!

PD416 KWIKGRAF V. 1.0
Grafikprg. f. CHARTS, PICTOGRAMS, HISTOGRAMS usw.!

PD417 MANDELBROT MAGIC V. 3.0
Mandelbrot (FRACTAL) Set, CGA, EGA/VGA-MODUS

PD418 LABEL MASTER V. 4.0
Adressen & Labelprogramm sowie Datenbank!!

PD419 P-SCREEN V. 1.0
Entwerfen Sie Ihre eigenen Screens & S-Bibliotheken!

PD420 4PRINT V. 3.10
ASCII Druck f. HP LASERJET & HP DESKJET, LASER MASTER

PD421 DFÜ-UTILITY'S
BIMODEM, CT, GROUPKEY, HOTKEY-Z, JMODEM, POWERN!

PD422+ A2Z V. 4.0 No. 1
Ein excellentes Datenbank-Programm. Report-Generator»»

PD423+ A2Z V. 4.0 No. 2
u.v.m.! Programm ist stark verbessert worden!!!!!!!!!!!!!!!!!

PD424 QFE V. 4.02
Direct.Editor f. d. Datenfernübertragungs-Prg.: QMODEM SST

PD425 WAMPUM V. 3.3
Allerneueste Version: WindowInterface, Helpmenues u.v.m.!

PD426 FINGERPAINT V. 2.0
Das sehr gute Mal- & Zeichenprogr. in neuer Vers.!

PD427 LQ V. 2.33
Residentes Printer-Font-Programm für alle Zeichensätze!!

PD-Software

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639



Spiele

LEMMINGS

Endlich ist sie da, die PC-Version „LEMMINGS" von PSYGNOSIS LTD. LEMMINGS war bisher nur in der Amiga- und Atari ST-Version erhältlich. Seit Ende Mai'91 kann das Spiel jetzt auch in der IBM-PC-Version im Fachhandel erworben werden.

In dem Strategie-Spiel LEMMINGS geht es darum, das Massensterben zu verhindern und so viel Lemminge wie möglich ans Ziel zu führen. Man sollte immer versuchen, daß alle Lemminge in einem Level den nächsten Durchgang erreichen, denn das Ableben eines einzelnen Lemmings ist schon traurig genug....... Doch manchmal ist man gezwungen Opfer zu bringen.

Die Lemminge fallen beim Start eines Levels durch eine Türe in den Raum und laufen ohne fremde Hilfe blindlings in die dort lauernden Gefahren. Durch ihr kleines Gehirn sind sie nicht in der Lage sich selbst zu helfen, hier ist der Spieler gefordert! Mit Hilfe der wählbaren Fähigkeiten kann er dem einzelnen Lemming Kraft geben, um alle Lemminge zum Durchgang zu bringen.

Schnelle Entscheidung, Geschick und Strategie ist nötig, um den einzelnen Lemmingen eine bestimmte Aufgabe zuzuteilen, die alle anderen Lemminge retten können. Ein einzelner Lemming kann auch für mehrere verschiedene Aufgaben gleichzeitig gewählt werden. Ein falsch eingesetzter Lemming, eine falsch gesetzte Brücke oder ein vergessener Stopper können der Untergang für alle anderen Lemminge sein. Jede Fähigkeit kann nur so oft einem Lemming gegeben werden, wie die Zahl über der Funktion anzeigt. Weiterhin muß jeder Level in der angegebenen Zeit und mit den geforderten Prozenten gelöst werden.

Jeder erfolgreich durchspielte Level erhält einen eigenen Code, der sich aus 10 Buchstaben zusammensetzt, damit ein Level nach Beenden des Spiels wieder aufgerufen werden kann.

LEMMINGS kann in der AMIGA- und ATARI ST-Version im 2-Spieler-Modus gespielt werden, in der IBM-PC-Version nur 1 Spieler.

Wer sich zum Kauf von LEMMINGS entschließt, sollte auf die Warnung vom Hersteller achten:

„WIR SIND NICHT VERANTWORTLICH FÜR VERLUST VON GESUNDHEIT, VERLUST AN HAAREN, VERLUST VON SCHLAF !!!"

Neugierig? In einer der nächsten Ausgaben erscheint eine Lösungshilfe!

Übersicht:

Hardware: IBM PC,XT,AT PS/2 u. Kompatible mit mindestens 512K

Auslieferung: 3 Disketten 3,5 und 5,25

Grafik: VGA-, EGA-, CGA- und Tandy-kompatible Karten

Soundkarten: Adlib-, Soundblaster-Karte

Steuerung: Tastatur, Maus und Joystick (Tip: Besser mit Maus!)

Handbuch: Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch

Kopierschutz: Läuft nur mit Original-Disk bei 1. Start
(Original-Disk wird ca. nach jedem 10. Start verlangt)

Preis: ca. DM 99,-

W. Charlett

L E M M I N G E , sind rd. 15 cm lange Nager mit kurzem Schwanz aus der Familie der Mäuse, sie leben in dichten Kolonien über Skandinavien , Nord-Sibirien, Kamtschatka, Alaska und Grönland verbreitet.
Besonders der Skandinavische L E M M I N G vermehrt sich so stark, daß alle 3 bis 5 Jahre Massenwanderungen nach allen Richtungen einsetzen. Dabei geht ein großer Teil der Tiere zugrunde. Man vermutet, daß es den Tieren in den Lemming-Kolonien zu eng wird (Populationsdichte) und dadurch diese selbstzerstörerischen Wanderungen ausgelöst werden.

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD449 DOS UTIL 4
Calrpt, Chkfsiz, CT-Cur, Display, DO-Once, Flash, Free etc.!

PD450 FRAKTAL KALEIDOSKOP V.2N
Schöne Fraktalbilder f. die EGA-Karte!

PD1000 LHARC
Super Komprimierungsprogramm, verkleinert Ihre Daten

PD1001 MATHE-ASS V.6.0
Das Programm für Schüler und Studenten, mit Grafikroutinen und Ausdruck

PD1003 HT-PLAN
Sehr gutes Stundenplan-Verwaltungsprogramm

PD1004 MASKSTAR
Maskengenerator für Turbo Pascal 4.0 und 5.0

PD1005 MEMEX
Memory Explorer – listet Ihren Arbeitsspeicher

PD1007 DISK-LABEL
Druckprogramm für Diskettenaufkleber

PD1010 OPTICS
Zeichenprogramm für fast alle gängigen Grafikformate

PD1042 ETIKETTEN-STAR
Erstellung beliebiger Etiketten. Zum Beispiel Disketten-, Videokassetten- und Adressenaufkleber. Mit WYSIWYG-Funktion zur Überprüfung des Ausdrucks. Deutsch.

PD1043 ZEUGNIS PC
Verwaltung von Einzelnoten für bis zu 16 Klassenlisten à 30 Schüler. Für jede Klassenliste sind bis zu 16 Notenlisten mit bis zu 36 Noten möglich. Deutsch.

PD1044 HELPER 1.21
Eine Turbo-Pascal-Unit zur Implementierung einer Hilfefunktion. Zur Erstellung von besonders anwenderfreundlichen Programmen. Deutsch.

PD1045 TERMIN 1.0
Programm für die Terminverwaltung. Mit komfortabler Benutzeroberfläche und automatischer Alarmfunktion.

PD1046 DACH V. 1.1
Berechnungen von Dachvolumen. Beliebige ebenflächig begrenzte Körper und ihre Funktionen können berechnet werden.

PD1047 INSTRUMENT EDITOR ADLIB
Erstellung von Instrumenten für die Adlib-Sound-Karte. Über 20 verschiedene Möglichkeiten, um das Instrument zu beeinflussen.

PD1048 SCHENK & HORN TOOL Disk 01
Überwachen von Telefonkosten ☆ komfortables Löschen ☆ Dateisuche ☆ Festplatteninformation u.a.

PD1049 ARCMASTER V. 4.48
Automatisches Komprimieren mit allen nur denkbaren Komprimierprogrammen. Dieses Programm nimmt Ihnen die Eingabe von Optionen und sonstigen Kürzeln ab. Einfacher geht's nicht mehr!

PD1050 AS-EASY-AS 4.00
Neue Version der bekannten Tabellenkalkulation. Über 1000 Makrokommandos und 80 mathematische Funktionen. Kompatibel zu dBase III und IV.

PD1051 NEWKEY 5.2
Belegen Sie Ihre Tastatur ganz nach Wunsch mit eigenen Zeichen oder Befehlen. Mit dieser neuen Version von NEWKEY ist das Arbeiten mit Tastaturbelegungen kein Problem mehr.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Erringen Sie die absolute Macht

Mit SUPREMACY vom englischen Softwarehaus Virgin ist ein Strategiespiel auf den Markt gekommen, das nicht zu komplex ist, trotzdem an den Bildschirm zu fesseln vermag, dessen Bedienung sehr benutzerfreundlich ist und das auch in der technischen Ausführung absolut nicht zu kurz gekommen ist.

Sie sind die absolute Nummer eins eines Planeten, der seine Herrschaft gerne weiter ausbauen möchte. Deshalb lassen Sie Ihre Wissenschaftler nach immer besseren Möglichkeiten forschen, weitere Planetensysteme zu erreichen und in Besitz zu nehmen.

Durch intensive Forschung wird schließlich auch ein Weg entdeckt, durch den Hyperraum zu anderen Planeten zu gelangen. Unglücklicherweise machen Sie jedoch auch andere Lebewesen auf sich aufmerksam und Sie müssen entdecken, daß diese ebenfalls gerade dabei sind, ihren Herrschaftsbereich auszuweiten.

Wenn Sie nicht als Enklave einer anderen Spezies enden wollen, müssen Sie wohl oder übel die Herausforderung annehmen und versuchen, die vier anderen Lebensformen an die Wand zu drücken, da keine von ihnen bereit ist, zurückzustecken und Kompromisse einzugehen.

Die am leichtesten zu besiegenden Gegner sind sicherlich die „Wotok“, dumme, muskelbepackte affenartige Wesen, die nur von ihren Trieben beherrscht werden und in blindwütiger Aggression alles angreifen, was sich ihnen in den Weg stellt.

Um diese Rasse zu besiegen, müssen Sie acht Planeten, einschließlich des Wotok-Heimatplaneten, in Ihren Besitz bringen. Wenn Sie taktisch geschickt vorgehen, dürfte dies kein allzu großes Problem werden, da die Wotok nach dem Motto handeln „Erst handeln, dann nachdenken“.

Die „Smines“ sind das genaue Gegenteil der Wotok. Sie sind zartgliedrige Insekten, schwach im Körperbau, dafür mit telepathischen Fähigkeiten ausgerüstet. Dies verleiht ihnen zwar Vorteile, was die Einschätzung ihrer Gegner anbelangt, behindert sie aber auch, da ihre Umgebung ständig auf sie einwirkt.

Wenn Sie gegen die Smines antreten, müssen Sie schon 14 Planeten erobern. Aber mit etwas Übung sollte Ihnen auch dies gelingen.

Nun sollten Sie bereit sein für die „Krart“, durchtriebene Reptilien, die auf der gleichen Entwicklungsstufe stehen wie der Mensch.

Hierbei ist das Problem nicht nur, Planeten zu erobern und in zahlreichen Gefechten die Oberhand zu behalten, sondern durch die Verwaltung von bis zu 32 Planeten werden Ihre Fähigkeiten als Herrscher vollständig in Anspruch genommen.

Sollten Sie auch diese Hürde gemeistert haben, müssen Sie gegen die Rasse der „Rorn“ antreten. Von den Rorn ist nur bekannt, daß sie ein gut ausgeprägtes Gespür für Schwächen ihrer Gegner haben und erbarmungslos jeden Vorteil ausnutzen.

Auch hier sind wieder 32 Planetensysteme zu erobern, aber diese Nuß ist extrem schwer zu knacken.

Im Spiel haben Sie die Kontrolle über sämtliche Ihrer Ressourcen. Zuerst einmal müssen Sie die Versorgung Ihres Planeten sicherstellen, indem Sie dort Biosphärenstationen für die Nahrungsmittelgewinnung, Minenstationen für die Bodenschatzgewinnung und Solarsatelliten für die Energiegewinnung einsetzen.

Wenn Sie auf einem dieser Gebiete Mangel haben, wird dies durch einen Rückgang der Bevölkerungszahl bestraft. Mit Hilfe von Atmosphärenerzeugern müssen Sie nun andere Planeten bewohnbar machen und diese dann kolonisieren, um dort ebenfalls Rohstoffe und damit auch an Bevölkerung zu gewinnen.

Der Konflikt mit der anderen Rasse ist natürlich vorprogrammiert, da irgendwann einmal keine freien Planeten mehr vorhanden sind, und man nun dazu übergehen muß, die fremden Planeten zu erobern. Dazu müssen Sie Truppen rekrutieren und ausrüsten, was natürlich Geld und Leute benötigt.

Kommt es zu einem Gefecht, was nur auf Planeten passieren kann, wägt der Computer die Truppenverhältnisse zueinander ab. Dies geschieht, indem Anzahl Truppen, Anzahl Mann pro Truppe, die defensive und die offensive Ausrüstung der Truppen berücksichtigt werden.

Einzig diese Parameter sind für ein Gefecht ausschlaggebend, es ist also nicht möglich, seine Truppen taktisch aufzustellen und ständig zu steuern, wie das in sehr komplexen Strategiespielen der Fall ist. Dies ist jedoch kein Nachteil, da sich das Programm dadurch auf das Wesentliche beschränkt, nämlich Planeten zu erobern und zu verwalten.

Die einzige Einflußmöglichkeit während der Gefechte besteht in einer Erhöhung bzw. Verminderung der Aggressivität der Truppen. Dadurch steigert bzw. senkt sich deren Kampfkraft, die Verluste verhalten sich aber ebenso.

Das Handbuch ist sehr ausführlich, aber leider nur in Englisch. Lediglich eine kleine deutsche Referenzkarte wurde beigefügt. Zusätzlich zu den Beschreibungen der einzelnen Spielelemente ist im Handbuch eine spielerische Einführung in das Programm enthalten. So lernt man auf Anhieb die wesentlichen Funktionen kennen. Wer noch

Spiele

tiefer in die Materie einsteigen will, der kann dann die Referenzkapitel zu Rate ziehen.

Technisch macht das Programm einen sauberen Eindruck. Die Grafiken sind (vor allem mit VGA-Grafikkarte) beeindruckend, sämtliche gängigen Soundkarten (AdLib, Roland) werden unterstützt und tragen das Ihre zur tollen Atmosphäre bei.

Gesteuert werden kann das Programm mit Maus und Tastatur. Die Benutzerführung ist am Anfang etwas aufwendig. Wenn man jedoch erst einmal weiß, welches Icon zu welchem Programmteil führt, erfüllt Sie Ihren Zweck voll und ganz.

Fazit: Strategiespielfans, die darauf bestehen, sämtliche Parameter in stundenlanger Kleinarbeit selbst einzustellen, sollten wohl die Finger von SUPREMACY lassen.

Das Programm eignet sich durch die sich langsam steigernden Schwierigkeits- und Komplexitätsgrade auch für Strategieeinsteiger oder solche, die mal reinschnuppern wollen.

Rainer Englisch

Übersicht:

Rechner:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Speicher:	**mindestens 512 KByte**
Grafik:	**CGA, EGA, VGA/ MCGA, Tandy**
Steuerung:	**Tastatur, Maus**
Sound:	**interner Lautsprecher, AdLib, Roland MT-32**
Handbuch:	**Englisch**
Kopierschutz:	**Handbuchabfrage**
Preis:	**ca. DM 120,–**

Anzeige

PD-Software

Die besten PD- und Shareware-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM!

Bestell-Nr. PD1020
„BAUFINANZ" Deutsch. Dieses Programm ermöglicht die Berechnung eines Baufinanzierungsplanes unter Berücksichtigung der steuerlichen Aspekte. Berücksichtigt werden Darlehen mit konstanter Annuität (Normalfall oder Bausparkasse), die sogenannte Hypothekentilgungsversicherung sowie die Bausparkasse mit Vorfinanzierung durch Darlehen.

Bestell-Nr. PD1038
„GHOSTHUNTER" Deutsch. Böse Mächte übernehmen die Regierung der Erde. Gelingt es ihnen, in das Zentrum der Aliens einzudringen und die gestohlenen Schätze zurückzuholen? Ein Action-Spiel für CGA-kompatible Grafikkarten.
„QUADRATO" Deutsch. Ein lustiges Strategiespiel für Schnelldenker (CGA-Karte).
„FUSSBALL" Deutsch. Für die Sportfreunde befindet sich auf der Diskette noch ein interessanter Fußballmanager, mit zahlreichen Optionen.

Bestell-Nr. PD1033
„ETIKETTENVER" Deutsch. Etikettenverwaltung für Endlospostkarten, Aufkleber für Päckchen und Pakete, Firmenaufkleber, Karteikarten usw.
Für Epson und kompatible Drucker.
„LIST" Deutsche Anleitung. Der Super-Dateien-Lister erleichtert und beschleunigt das Studieren von Textdateien beliebiger Länge (Prüfversion).

Bestell-Nr. PD1012
„BALICROSS" DEMO (95 % OK) eines universell einzusetzenden Werkzeugs zur Analyse, Dokumentation, Entwicklung und Fehlersuche im Bereich der BASIC-Programmierung unter BASIC, BASICA, GWBASIC.

Bestell-Nr. PD1013
„NEGATIV VER" Deutsch. Negativ-Verwaltung V 2.0 zur Verwaltung von Fotonegativen oder Dias. Einfach und übersichtlich mit guter Menüführung und vielen Optionen.

Bestell-Nr. PD1031
„T/BUCH" Deutsch. Das Programm T/BUCHführung ist eine anwenderfreundliche Möglichkeit, die mit der finanzmäßigen Erfassung der Betriebsabläufe verbundenen Arbeiten auf einfache Weise und ohne große Anforderungen an die Hardware zu automatisieren (für GEM / 3).

Bestell-Nr. PD1032
„FIRMAPLUS" Deutsch. Prüfversion! Mit 98 Prozent Funktion vom Original. Firmenverwaltung leicht gemacht, mit den Funktionen: Artikelverwaltung, Adreßverwaltung, Vorgangsverwaltung, Buchhaltung, Textverwaltung, Hilfsfunktionen und Informationen.

Bestell-Nr. PD1037
„PFERDERENNEN" Deutsch. Ein lustiges Glücksspiel für die ganze Familie (1 bis 4 Spieler). Es handelt sich dabei um die fantastische Simulation einer Renn- und Wettatmosphäre auf der HORSE-NIRWANA-Rennstrecke. Der Spieler hat die Aufgabe, entweder aufs richtige Pferd zu setzen, das richtige zu kaufen oder das richtige Dopingserum auszuwählen. Der Spielspaß wird durch lustige Anmerkungen und ansprechende Grafiken zusätzlich noch gesteigert. Das Programm arbeitet nur mit der EGA-Grafikkarte. Die registrierte Version wird mit TURBO Basic-Sourcecode ausgeliefert und ermöglicht zudem bis zu 8 Spieler.

Bestell-Nr. PD1040
„VOKABEL" Deutsch. Das Programm soll Ihnen helfen, Vokabeln anderer Sprachen (Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch) schneller zu lernen und auch schreiben zu können. Vokabeldiskette mit ca. 4000 Wörtern Wortschatz kann beim Autor angefordert werden (Prüfversion).

Bestell-Nr. PD1018
„LOTO SYSTEM" Deutsch. Auch dieses Programm ist für Lotteriespieler, diesmal jedoch für das beliebte Spiel Lotto, gedacht. Mit dem Programm können 64 verschiedene verkürzte Vollsysteme und die neuen amtlichen VEW-Systeme mit Mindestgewinngarantie erstellt und ausgegeben werden. Die verschiedenen Systemarten wie „System ohne Bankzahlen", „System mit Bankzahlen", Spezialsysteme und die amtlichen „VEW-Systeme" sind möglich (Shareware-Version, stark eingeschränkt).

Bestell-Nr. PD1014
„ADVEKO" Deutsche Adressenverwaltung / Korrespondenz mit Rundschreibemöglichkeit (alle Karten).

Bestell-Nr. PD1026
„PROFIBUCH" Deutsch. Eine Einnahme-/Überschußberechnung für Freischaffende und Kleinunternehmer, die nicht zur richtigen Buchführung verpflichtet sind. Dieses Programm errechnet auf einfache Art und Weise den Gewinn und Verlust, berechnet die Umsatzsteuer und verwaltet die Investitionen. Neben den Standardfunktionen (Buchen, Editieren, Kontenlisten drucken usw.) verwaltet das Programm auch Abschreibungen. Auch der Kontenrahmen kann vom Anwender beliebig festgelegt werden. Das Programm besitzt eine vorbildliche Benutzerführung und eingabefreundliche Bildschirmmasken. Voraussetzung für den Betrieb ist ein Speicher von mind. 512 KByte sowie zwei Laufwerke oder eine Festplatte.

Bestell-Nr. PD1034
„TERMIN" Deutsch. Das Programm hat die Aufgabe, sowohl langfristige, über Monate und Jahre hinausgehende Termine, als auch kurzfristige Termine, die monatsweise anfallen, zu verwalten und in Form eines Monatskalenders auszudrucken.

Bestell-Nr. PD1011
„D" D BACK (FATBACK) – Vereinfachte und flexibilisierte Kommandostruktur, welche verschiedene Harddisks unterstützt.
„D II" D PROTECT Disk Protection – Schutzprogramm vor Trojan Horse (Viren)
„FM" File Manager.
„FS" FLU SHOT (Virenschutzprogramm)
„FIST" FILE STUF zeigt geschützte Filee an.
„INTERCHAIN" Virenspürprogramm für Trojan Horse.
„M DEL" File Delete Utility.
„SCAN" Druckt alle ASCII Zeichen eines Programms.
„VACCINE" Virenkiller für infiziertes COMMAND.COM

Bestell-Nr. PD1016
„FB COPY" Deutsch. Ein schnelles Diskettenkopierprogramm für Standard-DOS-Disketten bis 360 KByte, nach dem einmaligen Einlesen der Originaldiskette können beliebig viele Kopien gezogen werden. Besondere Features: Zwei Disketten in einem Kopiervorgang wahlweise mit und ohne Verify/Formatieren, kopieren auch nach auf und von Festplatte möglich. Der Clou: Um die etwas stumpfsinnige Arbeit aufzulockern, erscheint zu jedem Kopiervorgang ein neuer Witz! Das Programm stammt vom selben Autor wie TRANSLATOR und verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche. Spitze! (Mind. 512 KByte Ram notwendig.)

Bestell-Nr. PD1028
„SPS-SIMULAT" Deutsch. Simulation einer speicherprogrammierbaren Steuerung.
„PT" Mini Textverarbeitung für Turbo-Pascal.

Bestell-Nr. PD1027
„PC SCHREIB" Deutsch. Endlich schnell im Zehnfingersystem Schreibmaschine schreiben oder den Computer bedienen, das ist der Wunsch vieler PC-Anwender. Mit PC-SCHREIB kommt man diesem Ziel näher, denn über zahlreiche Lektionen wird man Schritt für Schritt in das Zehnfingersystem eingeführt. Ein tolles Programm mit einer wirklich guten Benutzeroberfläche.



Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566, D-7900 Ulm
Telefon 0731/37639, Telefax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060/731/37639
Schweiz 0049/731/37639

Die besten PD- und Shareware-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM!

Anzeige

PD-Software

Bestell-Nr. PD1029
„DINT" DISPLAY INTERRUPS. Zeigt die Interrupsadresse an.
„DEMON" Deutsch. Diskettenmonitor Demon ist ein leistungsstarker Diskettenmonitor, der den wahlfreien Zugriff auf sämtliche Bereiche eines Datenträgers ermöglicht. Er erlaubt unter anderem: das Lesen und Schreiben von Sektoren; Veränderungen in dezimaler, hexadezimaler und binärer Form; Kopieren und Füllen von markierten Blöcken; Entschlüsselung der Angaben im Inhaltsverzeichnis; Änderungen in der FAT; grafische Darstellung der Belegung, Entschlüsselung des BIOS-Parameter-Blocks; Zugriff auf die Laufwerks-Parameter-Tabelle u.v.m.

Bestell-Nr. PD1039
„GFA DESK" Deutsche Demo einer Adreßverwaltung, Textverarbeitung, Serienbrieferstellung V 1.4.
„ANTIV" Deutsch. Wer kennt sie nicht, die bösartigen Viren, die ganze Datenbestände vernichten. Dieses Programm überwacht mittels Checksumme Ihre Festplatte. Veränderungen innerhalb von COM oder EXE-Files werden nach dem Booten automatisch angezeigt. Weiterhin enthält die Diskette einige nützliche Utilities.

Bestell-Nr. PD1036
„DOS-GUIDE" Deutsch. Ein speicherresidentes DOS-Handbuch für alle Fälle. Das lästige Nachschlagen in Handbüchern ist vorbei, per Tastendruck stehen alle wichtigen Informationen zur Verfügung.
„WAS F E T" Deutsch. „Was für ein Tag", so nennt sich ein Abenteuerspiel von Eva Witt. Da das Spiel immer nur eine begrenzte Zahl von Eingaben zuläßt, eignet es sich besonders für Einsteiger.
„HIP-HOP" Deutsch. Ein Strategiespiel für jeden, dem alle primitiven Ballerspiele zu einfallslos sind, Schach aber zu komplex ist!

Bestell-Nr. PD1035
„PCW" Deutsch. Wer kennt nicht das renommierte Textprogramm PC-Write. Mit PCW bekommt dieses Programm nun endlich eine moderne Benutzeroberfläche, die Textprogramm und Druckprogramm miteinander verbindet.
„DISKOPI" Deutsch. Diskettenkopierprogramm, welches komplette Disketten in den Speicher lädt und beliebig oft kopiert.

Bestell-Nr. PD1030
„BUNNY V2" Deutsch. Programmschutz. Schützt ausführbare Programme vor unbefugter Nutzung durch: Paßwortschutz, Installationsschutz und Codediskettenschutz.
„PUB-DOM" Deutsch. Hilfsprogramm für WORD V. 4.0 Textbausteine formatieren, Druckformatvorlage, Steuerungsprogramm und Prüfprogramm. Lohnen für Magister- und Diplomarbeiten.

Bestell-Nr. PD1015
„WORDPERFECT" Deutsch. Interessante Tools für alle Word Perfect-Anwender (Version 5.0). Die Diskette enthält eine alternative Menüsteuerung als Macro, Initialen in Grafikboxen, paarweise Suchen und Ersetzen von Attributen, alternative Tastatur und Floskelexpandierung, diverse Hilfsbildschirme, MLA-Zitierschema, Citizen 120 D-Druckertreiber und ASCII-Tafel.

Bestell-Nr. PD1017
„TOTO SYSTEM" Deutsch. Sie können 68 verschiedene verkürzte Vollversionen und die amtlichen VEW-Systeme mit Gewinngarantie bzw. mit erhöhten Gewinnchancen erstellen und ausgeben lassen. Speichern und Auswerten möglich.

Bestell-Nr. PD1019
„ADV-CREATOR" Deutsch. Mit diesem Grafik Adventure Creator lassen sich auf einfachste Weise Abenteuerspiele für den PC entwickeln. Das Programm ist weitgehend kompatibel zu den bekannten professionellen Programmen QUILL oder GAC, so daß auch eine Übersetzung von Spielen denkbar ist (CGA- oder EGA-Grafikkarte).

Bestell-Nr. PD1041
„DRINKOMAT" Deutsch. Drinkomat berechnet Ihre BAK (Blutalkoholkonzentration) nach Formeln und Basiswerten, die auch in der deutschen Rechtsmedizin verwendet werden.
„PC TEXT 4" 6 Dateien für NEC 866 P / 866 L /.
„RESIBAS" Deutsch. Speicherresidente Datenbank.
„TWIN" Zur Unterstützung des LC 866 + stehen zwei Treiber zur Verfügung: NEC L 866 Portrait und Landscape.

Spiele und Grafiken

Bestell-Nr. EGA-Games 1 – nur DM 50,– (3,5" = DM 70,–)

Inhalt: Vierzehn (Sie lesen richtig) Disketten (360 kB) mit Spielen und Grafiken für die EGA-Karte. (Nur als Paket lieferbar)

Bestell-Nr. VGA-Games 1 – nur DM 30,– (3,5" = DM 40,–)

Inhalt: Sieben Disketten (360 kB) mit Spielen und Grafiken nur für die VGA-Karte. (Nur als Paket lieferbar)

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

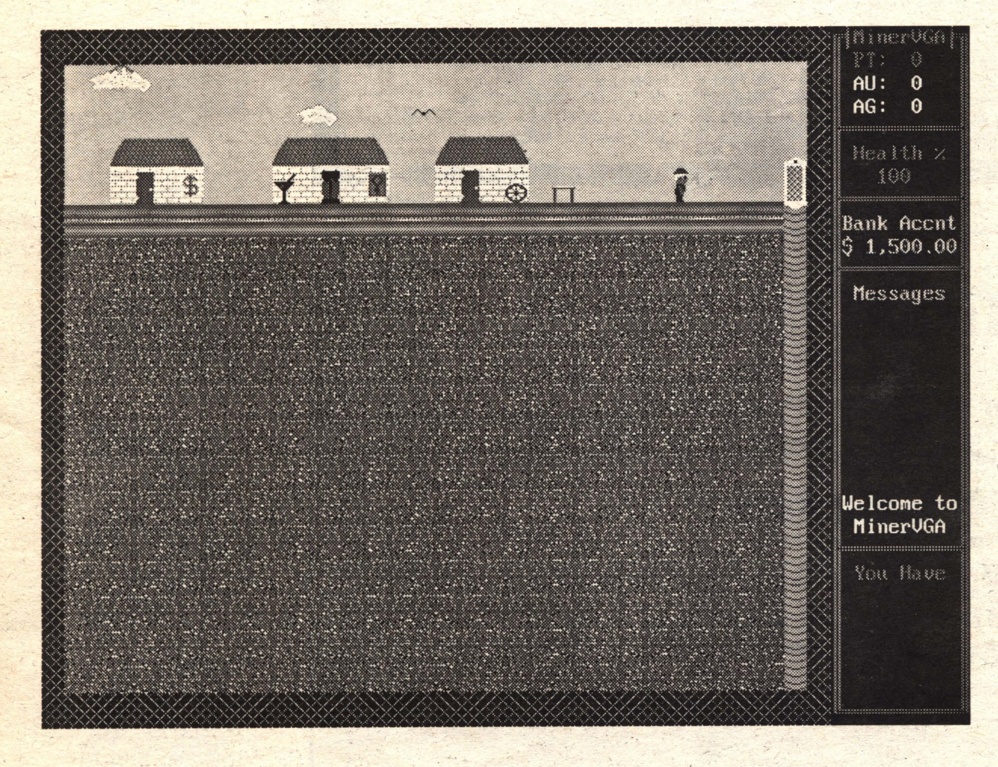


Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3,
Postfach 3566, D-7900 Ulm
Telefon 0731/37639, Telefax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060/731/37639
Schweiz 0049/731/37639

Spiele

MinerVGA Die Suche nach Bodenschätzen

Im Spiel MinerVGA schlüpfen Sie in die Rolle eines Goldgräbers, der ständig auf der Suche nach Gold, Silber Diamanten und vor allem Platin sowie einiger Mineralien ist. Die gefundenen Dinge werden zur Bank gebracht und dort zu einem sich ständig ändernden Kurs verkauft. Jeder Schritt, der unter Tage gemacht wird, kostet Sie 20 $, wobei Ihr „Startkapital" 1500 $ (+ 100$ Kredit, den man automatisch aufnimmt) beträgt. Zuerst sollten Sie aber im Laden mehrere Gegenstände kaufen, da Sie während des Grabens auch sprengen können oder auf Granitbrocken bzw. Brunnen stoßen, die ohne weitere Hilfsmittel nicht zu bewältigen sind . . .

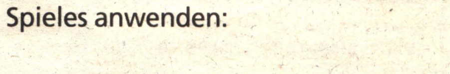


HARDWARE . . .

Das Spiel arbeitet auf jedem IBM PC/XT/AT/386/486er oder kompatiblen Geräten, die mit einer VGA-Karte und mindestens 512K Arbeitsspeicher ausgestattet sind. Selbstverständlich darf der passende Monitor auch nicht fehlen.

DER ANFANG . . .

MinerVGA läßt unter DOS ganz einfach durch die Eingabe von MINERVGA starten. Zuerst erscheint das eher uninteressante Titelbild und anschließend ein Hilfebildschirm, der sich während des Spieles durch die Eingabe eines H aufrufen läßt. Folgende „Befehle" können Sie während des Spieles anwenden:



T - Fahrstuhl bis an den Anfang des Schachtes

B - Fahrstuhl an das Ende des Schachtes

X - Spiel beenden, wobei der Punktestand verloren geht! Q-Geräuscheffekte ein-/ausschalten

S - Den aktuellen Spielstand auf Diskette speichern. Dabei wird das Spiel nach dem Speichern abgebrochen, so daß Spielen à la Sierra nicht möglich ist.

R - Das in der Datei MINERVGA.SAV gespeicherte Spiel wird eingelesen, so daß das Spiel an der Stelle fortgesetzt werden kann.

P - Wasser pumpen. Dazu wird ein Eimer benötigt!

D - Bohren im Granitbrocken. Bohrer notwendig!

E - Das aktuelle Gebäude betreten.

Y - Sprengung vornehmen. Dynamit und Feuer notwendig!

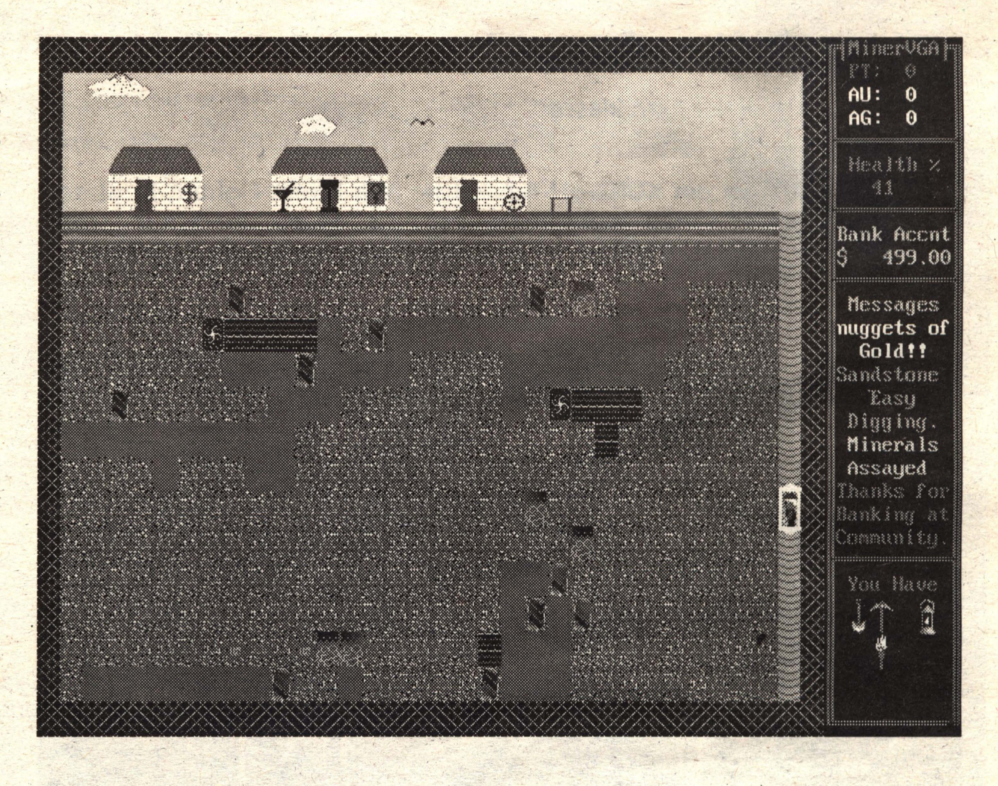
Um das Spiel fortzusetzen, müssen Sie irgendeine Taste betätigen.

Sie sehen (von links nach rechts) den Fahrstuhl und den Schacht, den Laden, einen Saloon und die Bank. Sollten Sie zu der Bank gehen, so wird der Bildschirm gescrollt (verschoben) und Sie sehen noch ein Krankenhaus. (?)

FAHRSTUHL

Mit dem Fahrstuhl können Sie nur bis zu einer bestimmten Tiefe fahren, von da an müssen Sie selber nach unten (oder in andere Richtungen) graben. Die Fahrt abwärts kostet jedes Mal 30 $! Auch die Tiefe läßt sich, gegen eine gewisse Summe natürlich, vergrößern. Die Gebühr ist im Laden zu bezahlen.

Spiele



LADEN

Den Laden betreten Sie, wie jedes andere Gebäude auch, durch das Drücken der Taste E. Dabei müssen Sie selbstverständlich genau vor der Tür stehen. Nachdem Sie den Laden betreten haben, erscheint eine Liste der Dinge, die Sie kaufen können:

V - 60 ft. (feet=Fuß) tiefer mit dem Fahrstuhl.
A - Schaufel $ 100
C - Bohrer $ 250
D - Lampe $ 300
E - Eimer $ 200
F - Fackel/Feuer $ 100
G - Dynamit $ 300

Das Gebäude verlassen Sie, wie jedes andere auch, durch das Betätigen der Taste X. Um einen Artikel zu kaufen, brauchen Sie lediglich den davor stehenden Buchstaben einzugeben.

SALOON

Geschlossen. Höchstwahrscheinlich nur für Gäste, die mehr als $ 5000 besitzen.

BANK

Nach dem Eintritt in die Bank sehen Sie zuerst in der Mitte des Bildschirmes den aktuellen Wert der gefundenen Erdschätze. Folgende Funktionen stehen Ihnen innerhalb der Bank zur Verfügung:

A - Alles verkaufen, d. h. Gold, Platin, Silber, Diamanten sowie Mineralien.
P - Platin verkaufen
G - Gold verkaufen
S - Silber verkaufen
D - zusätzliche Funde verkaufen

KRANKENHAUS

Die Frage, die Sie sich sicherlich stellen ist, wozu ein Krankenhaus. Wenn Sie sich die rechte Seite des Bildschirmes anschauen, so sehen Sie ein großes Rechteck, welches in 5 Fenster unterteil ist. Dabei zeigt das erste Fenster den Besitz an Erdschätzen an (PT = Platin, AU = Gold und AG = Silber), das zweite die noch vorhandene Kraft und das dritte den „Kontostand“, wobei da die gefundenen Wertgegenstände nicht berücksichtigt werden.

Sollte die noch vorhandene Kraft die Farbe von Blau auf Rot ändern, so müssen Sie das Krankenhaus besuchen, da bei 0% Kraft das Spiel für Sie zu Ende ist. Im Krankenhaus haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

A - Bleiben bis überwiegend o.k.
D - Einen Tag und eine Nacht bleiben
S - Fortgeschrittene Krankheit, d. h. Besuch beim „Onkel Chirurg“, der Sie anschließend um $ 300 erleichtert.

In der 12. und 13. Zeile erhalten Sie noch zusätzliche Informationen, wie die Zeit, die Sie im Krankenhaus verbringen müßten um gesund zu werden oder den derzeitigen Preis für 24 Stunden Behandlung.

GEFAHREN WÄHREND DER GOLDSUCHE ...

Die wohl größte Gefahr sind Erdrutsche. Diese kosten Sie im Durchschnitt ca. 15 Prozent Ihrer Kraft. Außerdem können Sie an Brunnen stoßen, die Sie bis zu 20 Prozent Ihrer Kraft kosten können. Sollte um den Brunnen die Erde schon abgebaut worden sein, so wird ein großer Teil des leeren Platzes vom Wasser gefüllt. Sollten Sie vom Wasser umgeben sein, so können Sie nur noch mit der Funktion P das Wasser pumpen. Dazu müssen Sie jedoch über einen Eimer verfügen. Die nächste Gefahr ist die Sprengung. Eine nicht korrekt durchgeführte Sprengung kann Sie 50 Prozent der Kraft kosten. Um das zu vermeiden, müssen Sie zuerst zwölf Schritte nach rechts gehen, damit etwas Erde abgetragen wird. Dann gehen Sie diese zwölf Schritte wieder an die Stelle zurück, wo die Sprengung durchgeführt werden soll und drücken die Taste Y um die Sprengung vorzunehmen. Bei der Explosion werden Sie um ca. elf Schritte nach rechts geschleudert, so daß Sie nicht verletzt werden und dadurch auch keine Kraft verlieren.

WANN IST DAS SPIEL ZU ENDE?

Das Spiel ist dann vorbei, wenn Sie entweder keine Kraft oder kein Geld mehr haben!

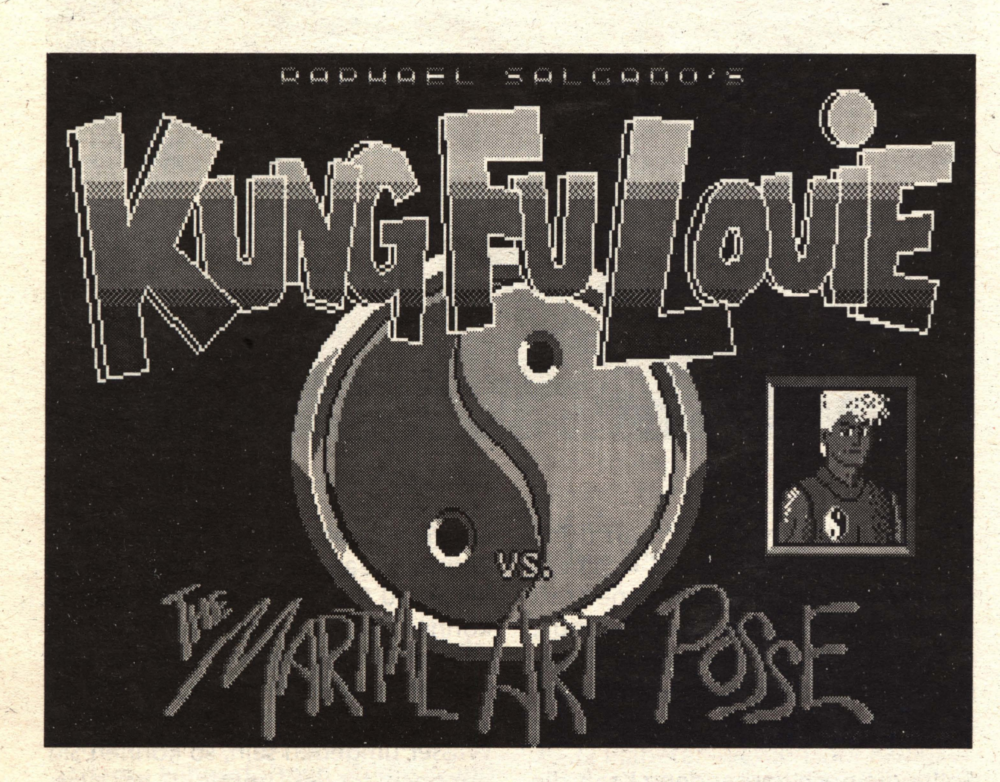


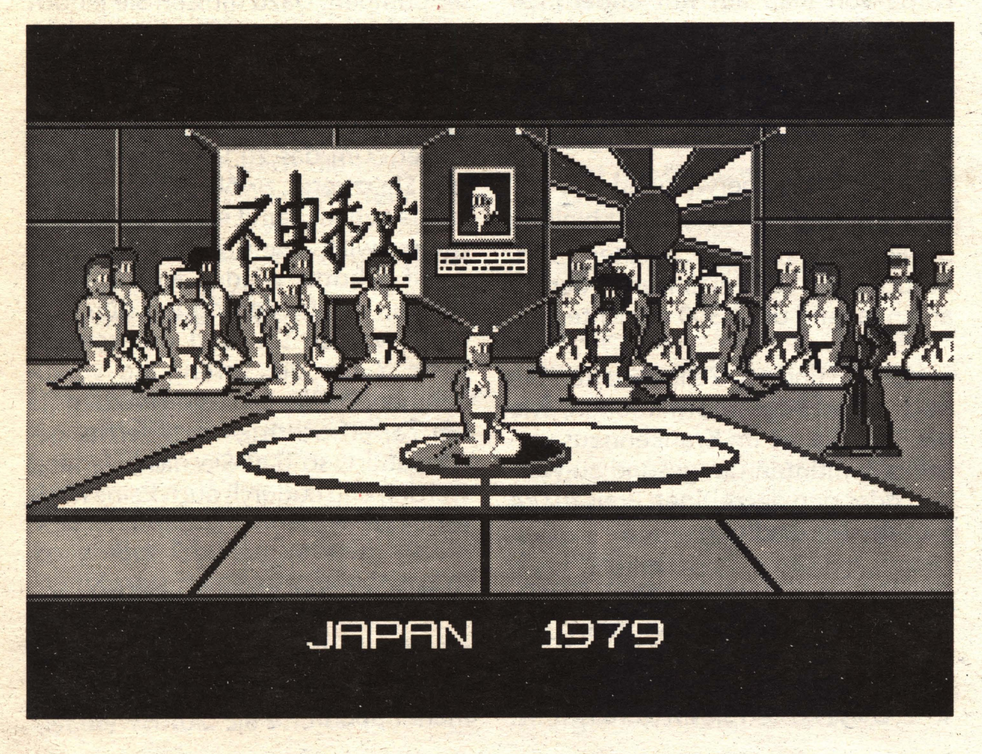
Spiele

Kung Fu Louie

EIn PD-Kampfspiel der Extraklasse

KUNG FU LOUIE ist ein KUNG-FU-Adventure à la Street-Fighter. In diesem Adventure geht es darum, mehrere Gegner zu schlagen, um sich innerhalb einer Stadt zu bewegen, wobei die erste Konfrontation mit den Gegnern im Park stattfindet.





Das Spiel besticht durch exzellente EGA-Grafik und durch für den PC zumindest sehr gute Sound-Effekte. Das Spiel verfügt insgesamt über 5 Levels sowie eine Unterstützung aller AdLib-kompatibler Sound-Karten.

HARDWARE

Für dieses Spiel benötigt man einen Computer der Klasse IBM PC-AT, PS/2 oder 286/386/486er mit mindestens 512K Arbeitsspeicher und 256K Bildschirmspeicher (EGA). Optional können Sie eine AdLib oder kompatible Soundkarte verwenden, wobei Sie beim Aufruf des Spieles den Programmschalter /A an KUNGFU hängen müssen.

DER AUFRUF . . .

Das Spiel wird durch die Eingabe von KUNGFU aufgerufen. Um das Demo zu starten, rufen Sie das Spiel mit dem Programmschalter /D auf, also KUNGFU/D.

SYSTEME MIT DISKETTENLAUFWERKEN

Sollten Sie mit Diskettenlaufwerken arbeiten, so werden Sie vom Spiel des öfteren aufgefordert, die Diskette zu wechseln, wobei Ihnen jedoch nicht mitgeteilt wird, welche Diskette in das Laufwerk zu legen ist. Dieses müssen Sie, obwohl zeitraubend, selbständig ausprobieren. Dabei geben Sie ein C ein um dem Spiel mitzuteilen, daß sich die neue Diskette im Laufwerk befindet oder Sie brechen mit A ab.

FESTPLATTENSYSTEME

Sollte Ihr PC mit einer Festplatte ausgerüstet sein, so benutzen Sie das Programm HINSTALL zum Installieren des Spieles auf der Festplatte, wobei Sie achten müssen, daß diese noch 1.2MB freien Speicherplatz enthält. Sie rufen HINSTALL nach folgender Syntax auf:

HINSTALL [laufwerk] [unterverzeichnis]

HINSTALL hat die Eigenschaft, daß es das Verzeichnis KUNGFU schon voreingestellt, d.h. bei der Eingabe von

D-E-R Magazine

DISC-EDV-REPORT

Bestell-Nr.		
4/89	9,60	Diamond Ball I, XONIX, Festplattenverwaltung
5/89	9,60	Etikettendruckprogramm, Oneway, Bocus
6/89	9,60	Master-Maze, Marix, ADUTIL, FACE
1/90	9,60	Space Flight, Roller, Symix, Schieb, HDU, Disksort, RAD, Text, Quick Depot 2.0
2/90	9,60	Agathe, Nugget, Vario, Magie, Kniffel, Tabelle, Kalend
3/90	9,60	Vier Gewinnt, Breakout, Pacmac, Tele-Datenbank, Senso Diskettenverwaltung
4/90	14,80	Docker, Racing, SDelay, Boot, Vokabel, Trainer, Zeitschriftenverw., SONDER, NDIR, Datum Total, Vorspann-Editor
5/90	14,80	Hülsi, Rocky, Patience, Lharc, Startmenü, Stundenplan, Show, Status, Druck, Autostart
6/90	14,80	Fußball, Tetrix, Anipaint, Format, Bildaus, Drucker
7/90	14,80	dBank, Der elektrische Brief, Textus, Horoskop, Terminkalender, Alaska, Mühle, 3D Tic-Tac-Toe
8/90	14,80	Der sagenhafte Schatz des Minotaurus, PROSTART, SETKEY, FIXSTERN, MORSE, BIO, MINI OFFICE, Karli Klempner
9/90	14,80	Spider, Color Squares, Geoquiz, Geoinfo, Video, Wrlotto, Allcomp, Dopdruck
10-11/90	14,80	Tal der Könige, Puzzle, Musik-Computer, PC-Kartei, MIBU, LNAME.EXE, CSAVE/CRESTOR & F-LOCK, Park, CHATTR, NTREE
12/90	14,80	Politik, Chain Reaction, Die goldene Stadt, Sprite Editor, Maumau, Verzeichnis Manager, BSHELL
1/91	14,80	Hülsi: Eierlauf, Bowly, Notizen, Adressfix, Fläche
4/91	14,80	KNOBELN-GENERAL, Computer-Glücksrad/, Playing, Roboter Jagd, China Horoskop, Letter Maker
5/91	14,80	Pluck, Adventure of Link, Cleaner, Krypto, Doshelp
6/91	19,80	VIRSCAN, Sternchen, Labyrinth, HOOKER, KRYPTOGRAMM, Die D-E-R Hitparade

SOFT TIME

2/90	19,80	BRICKS, GRAND SLAM TENNIS, Das Super VGA-Game BANANOID
3/90	19,80	POSSESSOR, MOVING PUZZLE, POKER-AUTOMAT, VGA-GAME ROBOTS
4/90	19,80	PYTHON, DIKTATOR, TRISK, CONNECT-4, Variante von 4 GEWINNT
5/90	19,80	PYTHON 2. Teil, SPACE FLIGHT, Spielauflösung für PYTHON 1. Teil
6/90	19,80	MAGIC WALLS, MOUSETRAP, THE LAST BATTLE OF IGAMENON, Spielauflösung zu PYTHON 2. Teil
1/91	19,80	FÖRMCHEN, BOMBER-BOY, BALLSPIEL, AUTORENNBAHN
2/91	19,80	STEUER 1990, GHOST, TEUFELSFAHRT, YATZY
3/91	19,80	TRABBI, KALAHA, POPCORN, QUADRALIEN
4/91	19,80	MTR-Musik-Titel-Register, CASTLE-MASTER, 3 MINI-SPIELE, AdLib-SONGS

DER SPEZIAL

1/89	9,80	ROBOTRON, QBERT, CALCO, DRAGONS, FLIGHT & Spiellösungen
2/91	9,80	GAME OF ROBOT, GABATA, SPACEMAN, PATIENCE & Spiellösungen

DISC WIZARD

1/91	19,80	TRIADE, PC-MARIO, ROBO MAN, AdLib-Sounds
2/91	19,80	COMMANDER KEEN, STUD-POKER, CLABBERJASS, SUPERMAXIT, FRAC

Bitte Bestellkarten in der Heftmitte verwenden.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566, D-7900 Ulm, Telefon 0731 / 3 76 39,
Bestell-Fax 0731 / 3 76 30, Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39, Schweiz 0049-731-3 76 39

D-E-R SPEZIAL 2/91

Spannung ... Action ... Tüfteleien ... Die Welt der Abenteuer ist groß. Und für jeden halten die großen, kommerziellen Vertreter dieses Spielgenres die richtigen Fantasiewellen bereit. Was aber, wenn die Rätsel zu schwer sind und das Spriteleben schon wieder seinen letzten Atem ausgehaucht hat!
Hier hilft Ihnen der D-E-R SPEZIAL. Auf 48 Seiten finden Sie hier Lösungen und Lösungshilfen zu den verzwicktesten Abenteuerspielen, und zu anscheinend unlösbaren Situationen die passende Antwort. Natürlich liegt auch dieser Zeitschrift eine geballte Ladung Spaß und Unterhaltung auf Disk bei.

D-E-R Magazine

Spiele

HINSTALL C: würde das Programm das Spiel automatisch im Verzeichnis KUNGFU der Festplatte C einrichten. Angenommen, Sie geben HINSTALL C:\KARATE ein, so wird das Spiel im Unterverzeichnis KARATE des Verzeichnisses KUNGFU der Festplatte C erstellt.

DAS SPIEL...

Nachdem Sie das Spiel mit KUNGFU aufgerufen haben, werden Sie zunächst aufgefordert, eine beliebige Taste zu betätigen, was sich beim nächsten Bildschirminhalt wiederholen wird. Anschließend kommt eine Einleitung die Ihnen einen für den Kämpfer wichtigen Abschnitt seiner Vergangenheit zeigt. Sie können diese Sequenz entweder ablaufen lassen oder sie mit der ESC-Taste abbrechen. Anschließend erscheint das Titelbild, darauf die Namen der beteiligten Programmierer und dann können Sie durch das Betätigen der LEERTASTE das Spiel starten oder mit D das Demo ablaufen lassen. Wird innerhalb von 30 Sekunden keine Wahl getroffen, so wird das Demo vom Spiel automatisch eingeschaltet.

Der Kämpfer befindet sich im Park und nach einer Ladezeit erscheint schon sein erster Gegner. Wie viele Gegner der Kämpfer zu erwarten hat, erkennen Sie an der Zahl in der oberen rechten Ecke des Bildschirmes.

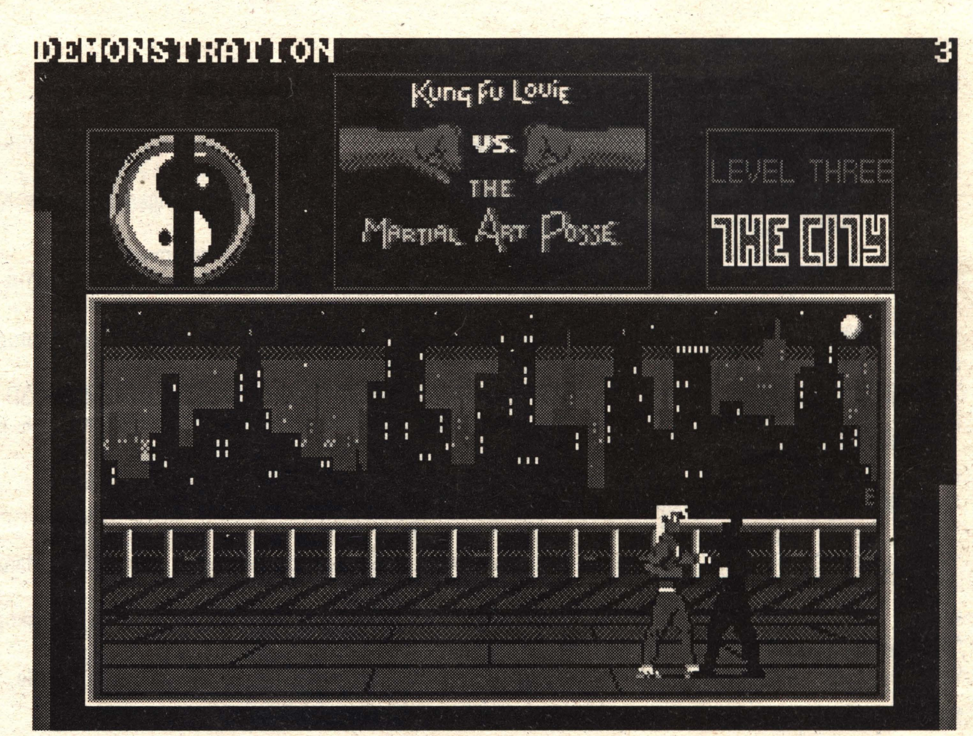
An der linken Seite ist ein blauer Balken zu sehen. Dieser zeigt die Kraft Ihres Kämpfers an. Der rote Balken auf der Gegenseite zeigt die des Gegners.

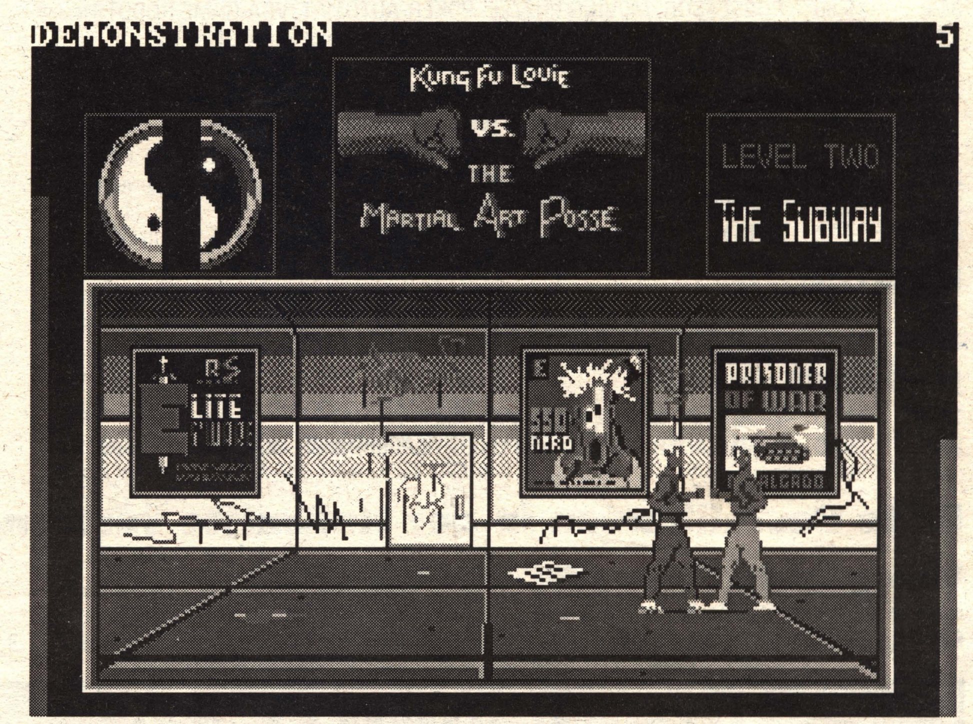
Steuerung...

Der Kämpfer wird lediglich mit 6 Tasten gesteuert:

A – Handschlag SEHR – SCHNELL
S – Fußschlag VORWÄRTS – NORMAL
D – Fußschlag nach OBEN – NORMAL
F – Fußschlag nach OBEN mit Drehung – LANGSAM

Nicht nur die Geschwindigkeit, mit der die Schläge ausgeführt werden, ist



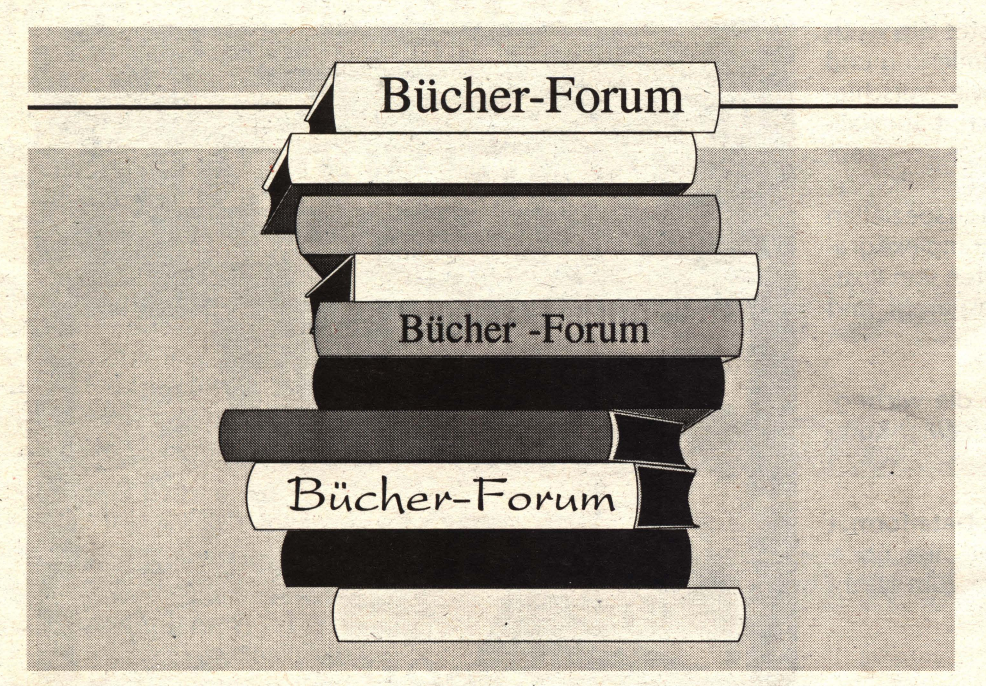


unterschiedlich, sondern auch die Bewertung/Wirkung:

A – 7 Punkte
S – 10 Punkte
D – 15 Punkte
F – 30 Punkte

Um den Kämpfer bewegen zu können, benutzen Sie bitte die Tasten „," und „.".
Mit der Taste Q können Sie das Spiel abbrechen, um es anschließend mittels Tastenkombination CTRL-Q zu verlassen. Das Betätigen der Taste P oder BREAK/PAUSE hat das Anhalten des Spieles zu Folge. Mit der ENTER-Taste geht es dann weiter.

Bücher-Forum



Bücher-Forum

Zeichen setzen

Logos, Monogramme & Icons, wie wir sie auch nennen, es handelt sich immer um Zeichen irgendeiner Art. Wir benutzen Zeichen aus den verschiedensten Gründen und zu den unterschiedlichsten Anlässen.

Zeichen benutzen wir täglich, um komplexe Zusammenhänge auf einen Blick und intuitiv sichtbar zu machen. Man braucht Sie überall, wo Zeit und Platz für explizite Erklärungen fehlen. Zeichen ode Symbole erleichtern die Orientierung nicht nur auf der Landkarte, sondern auch in Zeitschriften, Büchern und anderen Dokumenten. Bei der Gestaltung von Informationen gehören Symbole zum Handwerkszeug des Designers.

Gert Wiesche, renommierter Grafik-Designer, zeigt in seinem zweiten Band der Systhema Desktop-Graphic-Design-Reihe, wie man Zeichen setzt. Wie schon im ersten Band demonstriert er an gelungenen Beispielen von Logos und Monogrammen, wie man sich, seine Firma oder auch seine Meinung als Markenartikel verkauft. Mit fundiertem Fachwissen, Witz und Ironie führt der Autor den Leser vom königlichen Siegel über Omas bestickte Taschentücher zur anspruchsvoll gestalteten Visitenkarte. Eine Fülle von ausgezeichnetem Bildmaterial veranschaulicht dem Leser die verschiedensten Techniken.

Wie schon im ersten Band dieser Buchreihe wird auch in „Logos, Monogramme & Icons" wieder ein wichtiges Thema für engagierte DTP-Anwender behandelt; das unentbehrliches Grundwissen für den Profi liefert. Viele der im Buch vorgestellten Beispiele sind zusätzlich auf einer Diskette erhältlich. Eine Anforderungskarte ist dem Buch beigelegt.

Turbo Pascal 6.0 Lernen, Nutzen, Beherrschen

Turbo Pascal ist eine der am weitest verbreiteten Programmiersprachen der Welt. Es heißt, Turbo Pascal sei aber nicht unbedingt leicht zu lernen, wobei dies jedoch sehr häufig an der zu „trockenen" Art und Weise liegt, in der diese Programmiersprache vermittelt wird.

Die Autorin Virginia Forti machte sich auf Grund dessen nicht nur Gedanken über den Inhalt, sondern auch ganz besonders über die Form der Darstellung. Das Ergebnis dieser Überlegung ist dieses Buch, das durch abwechslungsreiche und ausgewogene Kombination von Text, Grafik, Tabellen und Beispielen besticht.

Das Buch beginnt mit den Anfängen von Pascal und zeigt den Entwicklungsweg bis hin zu Turbo Pascal 6.0. Durch die ausführliche Erklärung, auch der Betriebssystembefehle, wird selbst dem Computerneuling der Einstieg leicht gemacht.

Das Buch umfaßt von der Installation des Programms über die Grundbegriffe der Programmiersprache bis hin zu Befehlen, Routinen, Beispielen und Besonderheiten ein breites Spektrum an Informationen. Der Autorin gelingt es, in einer durch Grafik und Bildern unterstützten Form, ein fundiertes Grundwissen zu schaffen.

Eine herausnehmbare Befehlsreferenz, die dem Buch beigelegt ist, wird schnell zum unentbehrlichen Begleiter des Turbo-Pascal-Programmierers.

Alle Rätsel zum Thema PostScript gelöst

In der „...enträtselt-Reihe" des Systhema Verlages ist ein weiterer Band erschienen, der keine Fragen zum Thema PostScript mehr offen läßt.

Der erste Teil des Buches „PostScript enträtselt" ist einsteigergerecht aufgebaut. In diesem Teil erhält der Leser eine grundlegende Einführung in das Konzept von PostScript, in der auch alle Befehle ausführlich erklärt werden. Die Erläuterungen sind von einfachen Beispielprogrammen und umfangreichem Bildmaterial praxisgerecht begleitet.



Bücher-Forum

Dem fortgeschrittenen Anwender leistet das Buch ebenfalls gute Dienste. Programmoptimierung und Debugging sind ebenso Themen wie verschiedene Programmiertechniken für PostScript-Spezialitäten.

Die Anregungen und Problemlösungen zu speziellen Themen wie Schrifteneffekte, Muster, komplexe grafische Gebilde machen die Möglichkeiten von PostScript in ihrem ganzen Umfang transparent und nachvollziehbar.

Der Anhang des Buches bietet in Kürze die wichtigsten Daten für Programmierer in Form einer Kurzreferenz.

Alle Befehle sowie Infos zum PostScript-Dateiformat EPS und zu PostScript-Emulatoren sind hier übersichtlich in alphabetischer Reihenfolge zum Nachschlagen aufgeführt.



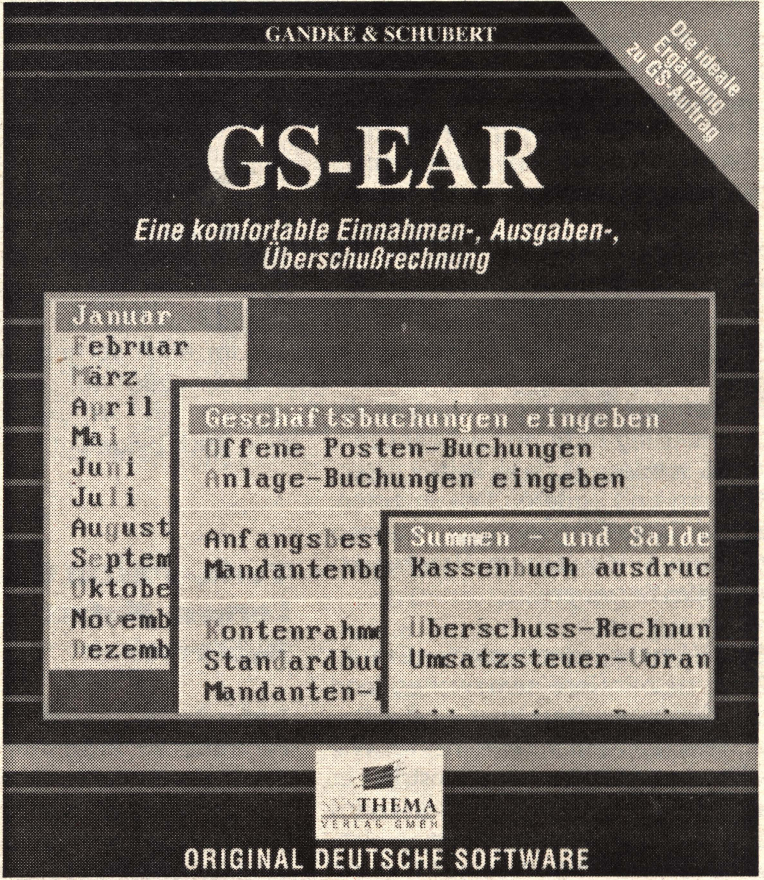
Textverarbeitung auf Knopfdruck

„KlickText" ist eine ausgewachsene Textverarbeitung, die mit allen Funktionen aufwartet, die eine professionelle Textverarbeitung benötigt. Von Blockfunktionen über Serienbrieffunktionen, Adreßverwaltung bis hin zu umfangreichen Möglichkeiten der Textformatierung fehlt es ihr an nichts.

Doch „KlickText" zeichnet sich durch eine noch nie dagewesene Fähigkeit aus. Dem Anwender stehen alle Funktionen dieser Textverarbeitung zu jedem Zeitpunkt speicherresident zur Verfügung.

Auf Knopfdruck kann der Benutzer „KlickText" aus dem Hintergrund aus jeder Anwendung heraus auf den Bildschirm rufen.

Das lästige Wechseln von einem Programm zum anderen, um nur kurz eine Notiz, ein Fax oder einen Brief zu schreiben, hat mit „KlickText" ein Ende.



Die ideale Ergänzung zu GS-Auftrag: GS-EAR

GS-EAR ist ein weiterer Shareware-Hit aus dem Hause Gandke & Schubert, den Spezialisten für gewerbliche Anwendungen.

Diese Einnahme-, Ausgaben-, Überschußrechnung, ist eine vollständige und komfortable Lösung, wie sie vor allem Freiberufler oder kleine und mittlere Gewerbebetriebe benötigen.

Bücher-Forum

GS-EAR bietet dem Anwender vielfältige Möglichkeiten, seine Buchhaltung übersichtlich und einfach zu managen.

Durch das umfangreiche Angebot an Funktionen , wie zum Beispiel Datev- und frei definierbare Kontenrahmen, Anlagenbuchhaltung, automatische Standardbuchungen, Umsatzsteuer-Voranmeldung, Brutto- oder Nettobuch, 22 verschiedene Steuersätze, Kassenbuch und vieles mehr, kann GS-EAR problemlos gegen professionelle Programme aus diesem Bereich antreten.

EGA-Spiele 2

Mit den neuen EGA-Spielen sind in der Shareware-Reihe des Systhema Verlags zwei faszinierende Geschicklichkeitsspiele erschienen: „EGAINT" und „FRAC".

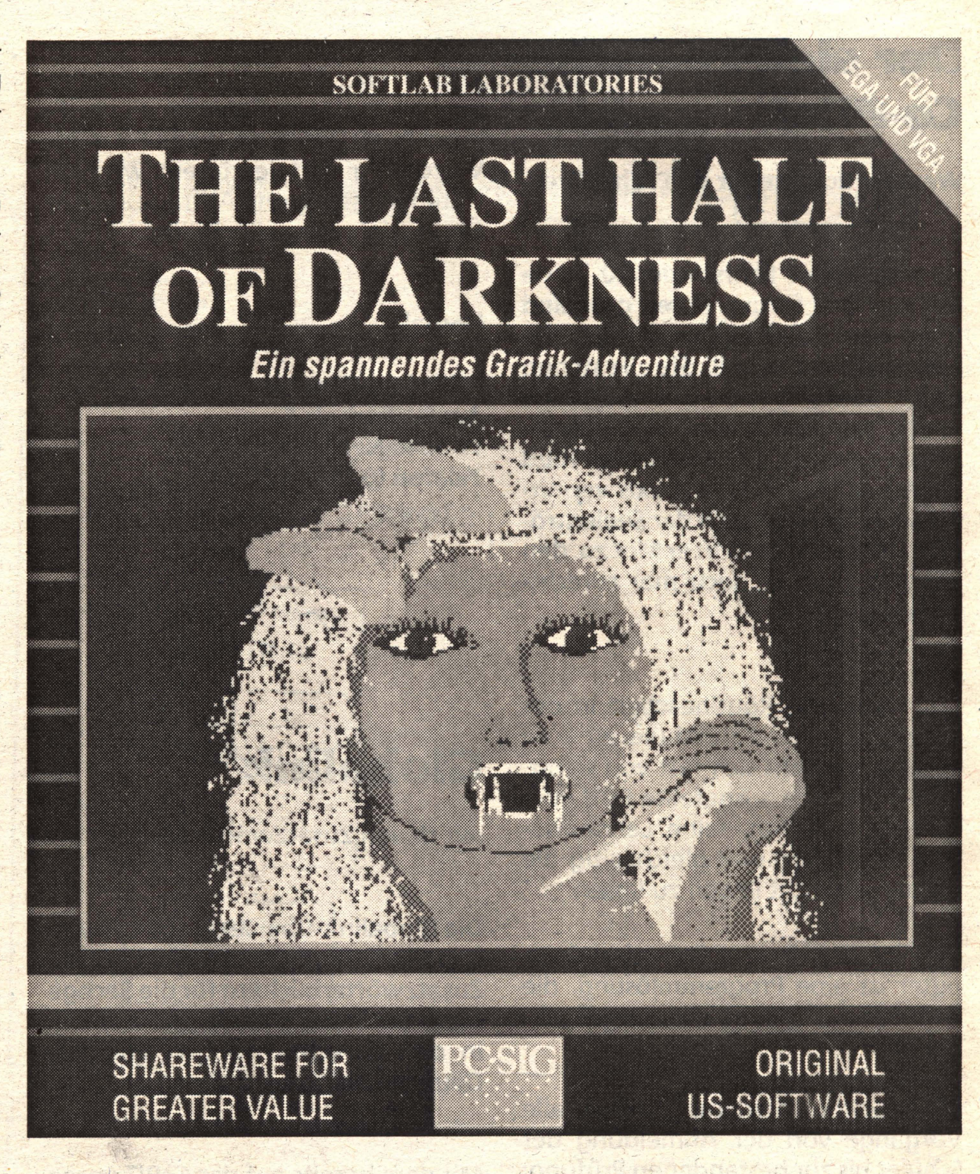
Das Ziel der beiden Spiele ist es, mit den vom oberen Bildschirmrand nach unten fallenden Bausteinen möglichst schnell eine geschlossene Reihe zu bilden.

„EGAINT" bietet eine Fülle von Einstiegsmöglichkeiten. So kann der Spieler beispielsweise unter vier verschiedenen Symbolarten, sieben unterschiedlichen Farbdarstellungen und vielen Möglichkeiten der Tastaturbedienung wählen.

Außerdem lassen sich in einem Wettbewerbmodus regelrechte Turniere mit mehreren Spielern austragen.

Bei „FRAC" heißt es: Symbole drehen, verschieben und fallen lassen, und das möglichst schnell. Das Spiel verwendet eine dreidimensionale Spielfläche mit ebenfalls dreidimensionalen Symbolen, das erschwert das Einordnen in die unteren Reihen erheblich.

Sowohl bei „EGAINT" als auch bei „FRAC" muß man schnell reagieren, denn je länger das Spiel dauert, desto schneller wird es.



The Last Half Of Darkness

Dieser Name steht für ein atemberaubendes Adventure, in dem der Spieler ein geheimnisvolles Erbe antritt. Als einziger Angehöriger seiner alten Tante, die unter recht mysteriösen Umständen ums Leben kam, muß er versuchen ihr Lebenswerk zu beenden.

Die alte Dame widmete ihr ganzes Leben der weißen Magie und arbeitete bis zu ihrem Tod an einem Zaubertrank. Nun nimmt sie das Geheimnis mit ins Grab... außer, es gelingt dem Spieler, die fehlenden Zutaten zu finden. Denn nur wenn er ihr magisches Lebenswerk vollendet, wird Glück und Besitz der alten Dame auf ihn übergehen. Doch der Weg dorthin ist ausgesprochen schwierig und spannend!

„The Last Half Of Darkness" ist ein Adventure mit exzellenter Grafik- und Mausunterstützung, das durch eine Fülle von ansprechend gestalteten Bildschirmen in manchen Spielsituationen den Eindruck vermittelt, man wäre selbst „mitten drin".

Kontakt:

SYSTHEMA Verlag GmbH
Kreillerstraße 156
W-8000 München 82
Telefon (089) 4 31 30 93
Telefax (089) 4 31 56 33



Software

Der elektronische Co-Pilot

Weniger Routine für den Fahrlehrer

Abends in der Fahrschule: 20 junge Männer und Frauen sitzen grübelnd über den Testfragebögen für die Fahrprüfung Klasse III. Sie alle stehen unter Streß, wollen mit möglichst wenig Stunden schnell den Führerschein machen. Der Fahrlehrer muß nicht nur Theorie und Praxis vermitteln, häufig ist er auch der Seelentröster. Dem einen spricht er Mut zu, den anderen muß er auch mal zurechtstutzen.

Daß dabei die Routinearbeit in der Verwaltung der Fahrschule zu kurz kommt, versteht sich fast von selbst. So könnte eine ausgefeilte EDV dem Fahrlehrer helfen, seine Lehraufgaben zu erfüllen und gleichzeitig die Büroarbeit nicht liegen zu lassen.

Co-Pilot der Neusser Fahrschul-Computer ist eine Programmlösung, die dem Fahrschulleiter alle Sorgen abnimmt.

Die Fahrschulverwaltung umfaßt alle Vorgänge von der Anmeldung der Schüler bis zur bestandenen Prüfung: Ausbildungs- und Sonderfahrtennachweise, Rechnungen und Mahnungen, Tagesnachweise und Fahrerabrechnungen. Die elektronische Kartei bleibt dabei immer übersichtlich. So werden Außenstände minimiert und Büroarbeiten vereinfacht.

Mit der Buchhaltung wird die Einnahmen-Ausgaben-Rechnung durchgeführt. Die Anbindung an die Kundenabrechnung ist dabei selbstverständlich.

Für die Gewinnung neuer Kunden dient das Fahrschul-Marketing. In einer Textverarbeitung können Werbetexte und Datenbankinformationen gemischt werden. Heraus kommen Briefe, Formulare, Listen, Etiketten und Auswertungen.

Co-Pilot wird in drei Varianten von Kupfer über Silber bis Gold angeboten. Als Zusatzmodule stehen der Finanz-Pilot und der Mobil-Pilot zur Verfügung. Mit letzterem wird die Datenerfassung und Abfrage auch im Übungsfahrzeug ermöglicht.

Kontakt:

Fahrschul-Computer GmbH,
Am Weberholz 5,
W-4040 Neuss 21,
Telefon (0 21 07) 50 57

Globalink

mit neuen Zusatzwörterbüchern

Die Globalink-Übersetzungssoftware von HEI-Soft gibt es ab sofort mit den Zusatzwörterbüchern für die Sachgebiete Business/Finance und Banking in den Sprachrichtungen Englisch/Deutsch und Deutsch/Englisch.

Mit dem bereits auf der CeBIT vorgestellten Microdictionary Legal/Business verfügt Globalink jetzt über drei umfangreiche Zusatzwörterbücher, die den fachspezifischen Nachbearbeitungsaufwand dank einer terminologisch sichereren Zuordnung gegenüber einer maschinellen Übersetzung mit dem allgemeinen Wörterbuch (General Dictionary) um über 60 Prozent verringern.

Das Zusatzwörterbuch Business/Finance umfaßt 35.000 und das für Banking rund 8000 Fachwörter. Beide Zusatzwörterbücher wie auch das für den Bereich Legal/Business werden in den Sprachrichtungen Englisch/Deutsch und Deutsch/Englisch angeboten. Der Kaufpreis je Zusatzwörterbuch für eine Sprachrichtung beträgt DM 350,– zuzüglich MwSt.

Hintergrundinformation

Das Globalink Translation System ist ein automatisches Volltext-Übersetzungssystem mit satzbezogener Grammatik für den Einsatz auf allen Personalcomputern des Industriestandards.

Globalink arbeitet mit einem geteilten zweisprachigen Bildschirm, auf dem stets der Originaltext und die Übersetzung dargestellt werden. Darüber hinaus sorgen Pop-Up-Menüs und Window-Technik für eine einfache und sichere Bedienung.

Die Texte können interaktiv oder im Stapel hintereinander übersetzt werden. Globalink übersetzt nicht Wort für Wort, sondern berücksichtigt die Grammatik des Textes. So ist das Programm zum Beispiel in der Lage, die Flexionen und die Tempi der Wörter zu berücksichtigen. Globalink arbeitet stets mit einem allgemeinen Wörterbuch (General Dictionary), einem Wörterbuch für Idiome (Semantik Unit Dictionary) sowie individuellen Zusatzwörterbüchern (Microdictionaries).

In Verbindung mit einem OCR-Scanner eignet sich Globalink zur Verarbeitung von Verträgen, Zeitungsartikeln und Dokumentationen.

Globalink generiert Rohübersetzungen in den Sprachen: Englisch/Deutsch, Deutsch/Englisch; Französisch/Englisch, Englisch/Französisch; Spanisch/Englisch, Englisch/Spanisch; Russisch/Englisch und Englisch/Chinesisch.

Kontakt:

HEI-Soft GmbH,
Luxemburger Straße 124-136
W-5000 Köln 41,
Telefon (02 21) 41 30 17

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD330 HYDROFLOW Vers. 1.2
Tool zum Entwerfen für Hydraulik-Systeme!

PD331 HYDRONET Version 3.0
Analyse Tool für Hydraulik-Systeme!

PD332 COMPUSHOW V. 7.0a
liest/zeigt GIF & RLE-Files, Info-Bat, HGC-VGA!

PD333 PC-WRITE MACR. Version 1.0
100 Macrobefehle für PC-Write 3.0!!

PD334 POLYMAPS 2.0
Komplettes Geo-Info-System, Ausgabe an Drucker!

PD335 PAINTERS APPRENTICE:
Super-Grafikzeichenprogramm, Mouse u. EGA/VGA!

PD336 PC-Draft-CAD
Cad-Utility-Zeichenprogr.Files kompat. GEM u. WPG!!

PD337 Type Studio
Font Generation: Ventura Publisher/Postscript-Printer

PD338 PFS:FP ART 1
++ Viele Clip-Art-Files für den First-Publisher! ››++

PD339 PS:FP ART 2
++ Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++

PD340 PFS:FP FONTS1
++ Verschiedene Schrift-Fonts für den First-››› ++

PD341 PFS:FP FONTS2
++ Publisher! Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++

PD342 PC-WRITE FONT
Font Selector und Page Maker Import Filter!

PD343 PC-SCHEDULER
Produktionskontrollverzeichnis mit vielen Eigenschaften!

PD345 LABEL CMT
Menügeführtes Etikettendruckprogramm f. versch. Labels!

PD346 UTIL GALORE
Utilities z.B.: DIRPRN, PERPRN, XTRPRN, Colore, Docform...

PD347 ABSTRACT & LORAN LOC.
Etikettier- u. Katalogprogr., Navigationshilfe!

PD348 FRONT END
DOS-Programmier-Utilities für HD-Menüerstellung ect.

PD349 + ELFRING SOFT-FONT'S & UTILITIES
für Laserdrucker! +

PD350 +SOFT-FONT'S
für HPLJ II,5 Fonts für Laserdrucker! +

PD351 ++ Stone
Stone-Letter's für den Ventura-Publisher!

PD352 ++ PUBLISHER'S
Desktop Utilities, versch. Util's.: Desktop Publishing! ++

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software

Software

ENABLE/OA jetzt mit Office Manager

ENABLE/OA wird in seiner Version 3.0 E ab sofort mit dem Office Manager ohne Aufpreis ausgeliefert, der eine Vielzahl von Funktionen im Bereich Textverarbeitung und Bürokommunikation als Standardapplikation umfaßt.

Das integrierte Softwarepaket ENABLE/OA wurde in seiner Version 3.0 E im Baustein Textverarbeitung bei den Import- und Exportfunktionen erweitert, so daß jetzt die Dateiformate bekannter Standardsoftware wie Microsoft-Word, WordPerfect, Wordstar, Lotus Symphony oder DCA sowohl gelesen als auch geschrieben werden können. Darüber hinaus ist die ENABLE/OA-Textverarbeitung nun in der Lage, verschiedene Wörterbücher der Spell Checker zu verwalten. Menügesteuert kann der Benutzer jetzt zwischen verschiedenen Sprachen wie Deutsch, Englisch, Französisch oder Spanisch sowohl für Spell Checker als auch für das Synonym-Wörterbuch (Thesaurus) umschalten.

Bei dem Office Manager handelt es sich um eine menügesteuerte Applikation auf der Basis der ENABLE/OA-Standardsoftware mit umfangreichen Office-Management-Funktionen.

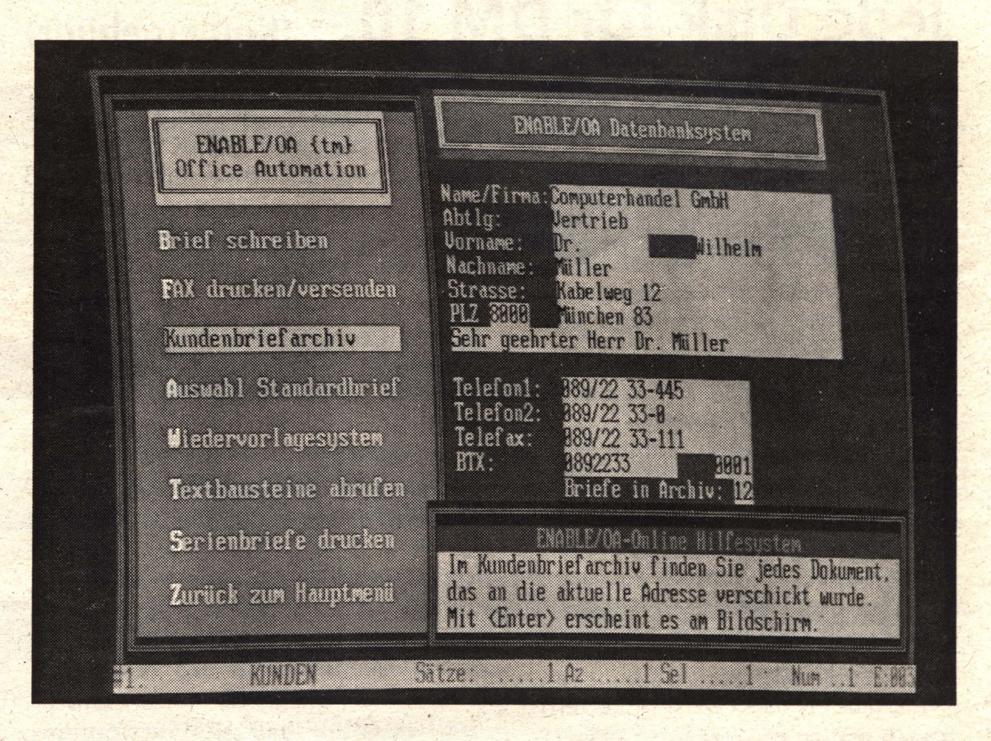
Im wesentlichen sind dies:

* eine komfortable Adreßverwaltung mit automatischer Einbindung von Telefonvorwahl und Postleitzahl;

* umfangreiche Verwaltung von Standardschreiben und Briefbausteinen;

* Fax- und Briefautomatik: alle einmal erfaßten Dokumente können automatisch als Faxvorlage oder Brief ausgegeben werden – der Office Manager stellt die Formate selbständig um;

* eine kundenbezogene Korrespondenzverwaltung mit Wiedervorlagesystem, so daß die Kundenhistorie jederzeit datenbankgesteuert nachvollziehbar ist.



Der Office Manager ist netzwerkfähig und läuft auf allen Personalcomputern des Industriestandards unter MS-DOS und OS/2.

Kontakt:

OA Software Publishing GmbH,
Putzbrunner Straße 5,
W-8000 München 83,
Telefon (089) 6 37 84 83
Telefax (089) 6 37 84 87

Software

Geld sparen beim Zahlen

Zeit- und Kostenersparung durch beleglosen Zahlungsverkehr

Banken verdienen viel Geld, vielleicht zuviel Geld. In jedem Fall wird sich sicherlich schon jeder über die Kosten und Laufzeiten bei Überweisungen und Lastschriften geärgert haben.

Mit der Software PCBank der Desk GmbH aus Ottobrunn kann der Anwender seine Bankgebühren drastisch reduzieren, den Zahlungsverkehr vereinfachen, die Laufzeiten verkürzen und Zinsen sparen.

Statt andauernd Formulare auszufüllen, erstellt man seine Überweisungen und Lastschriften direkt am Computer. PCBank überwacht die Fälligkeiten und erstellt regelmäßig Disketten, die bei der Bank abgegeben werden können.

PCBank verwendet ein Datenformat, das vom Bundesverband deutscher Banken e.V., Köln, einheitlich definiert wurde (Disketten-Clearing-Verfahren). Marktstudien ergaben, daß alle befragten Banken und Sparkassen mit den Disketten arbeiten konnten, wenngleich auch mancher Angestellte zunächst nachfragen mußte.

Dadurch, daß keine Formulare mehr benötigt werden, spart die Bank eine Menge Geld. Einen Teil davon sind die Geldinstitute bereit, durch niedrigere Kontoführungsgebühren an den Kunden weiterzugeben.

Mit PCBank müssen außerdem keine Belege mehr erfaßt und auch die Durchschläge nicht mehr zur empfangenden Bank geschickt werden. Die Laufzeiten verkürzen sich also, wodurch Zahlungen später veranlaßt werden können und Lastschriften schneller gutgeschrieben werden. Der Anwender spart also enorm an Zinsen.

Durch den Einsatz von PCBank wird zudem der Zahlungsverkehr transparenter. Offene Zahlungen und fällige Beträge sind auf Tastendruck sichtbar. Daueraufträge und Ratenzahlungen werden automatisch erledigt. Gebühren für die Einrichtung und Änderung dieser Bank-Dienste entfallen völlig.

PCBank kostet DM 95,-.

Kontakt:

Desk GmbH,
Feldstraße 18,
W-8012 Ottobrunn,
Telefon (089) 6 09 70 45



Software

Metallurgische Simulation mit SYSWELD

SYSWELD ist ein Finite-Element-Programmsystem, welches in der Lage ist metallurgische Prozesse zu simulieren. Derartige Analysen sind bei Wärmebehandlungsvorgängen (Härten, Schweißen, Tempern) von Stählen von ausschlaggebender Bedeutung für die Prozess-Optimierung und für die Ermittlung von Spannungen in Bauteilen.

Laut Hersteller soll es das einzige kommerzielle Finite-System-Programm sein. Damit können Verfahren wie Härten (Durchhärten, induktives Randschichthärten), Schweißen (Mehrlagen-, Elektronenstrahl-, Laserschweißen) usw. numerisch simuliert werden. Mit einer derartigen Simulation ist es möglich Eigenspannungen, Härteverzug, Härteverteilung, Gefügezusammensetzung und Wasserstoffdiffusion zu erfassen. In SYSWELD sind dementsprechende Module für gekoppelte elektrodynamische, thermische, mechanische und metallurgische Analysen integriert. Die Phasenumwandlungsvorgänge werden durch Evolutionsbeziehungen beschrieben, deren Reaktionskinetik dem jeweiligen ZTU-Diagramm entnommen werden. SYSWELD kann allein oder im Verbund mit dem universellen Finite-Elemente-Paket SYSTUS eingesetzt werden. Beide Pakete verwenden einen gemeinsamen, sehr mächtigen Prepostprocessor. SYSWELD wurde Anfang 91 vom Entwickler FRAMASO>FT+CSI freigegeben und wird in Deutschland bereits in einigen namhaften Institutionen erfolgreich eingesetzt.

Kontakt:

GTWD mbH,
Lochhauser Straße 66,
W-8039 Puchheim,
Telefon (089) 80 20 95-96,
Telefax (089) 80 10 53

Revolution in der Revision

Übernahme von Reuters-Informatic via Excel in PC.

Der Revisor sitzt mit Schere, Prittstift und Papier bewaffnet über den Börsenkursen in der Zeitung. Er schneidet die interessanten Werte aus, klebt sie auf und kopiert die Blätter. Anschließend werden die Seiten numeriert und in Archiven abgelegt.

Später werden die Daten für Prüfungen herangezogen. Die eigenen gehandelten Kurse werden dann mit den Börsennotierungen abgeglichen, die Prüfungsberichte von Hand erstellt. Die gesammelten Börsennotierungen gehen nach der Prüfung wieder ins Archiv.

So arbeitet der Revisor heute – umständlich, arbeitsintensiv, unvollständig und wenig prüfsicher. Hier revolutioniert die Firma jostmeierSoft aus Herford mit der Anbindung an die Reuters Kursdaten die Revision.

Die Software-Lösung von jostmeier-Soft sorgt für die automatische Kursübernahme aus Reuters in die eigenen Datenbestände in beliebigen Zeitabständen. Für die Dokumentation sind die Zeiträume frei wählbar.

Für das Abgleichen von gehandelten Kursen und Reuters Kursen stehen komfortable Selektionsverfahren zur Verfügung. Die Prüfungsberichte werden in standardisierter Form automatisch erstellt. Hohe Sicherheitsanforderungen zum Schutz gegen Datenverfälschung werden erfüllt.

Die Vorteile liegen auf der Hand: Die Daten werden automatisch und daher mit geringem Aufwand erfaßt. Der Platzbedarf für die Archivierung beschränkt sich auf einige Disketten bzw. Datenbänder und nicht meterlange Aktenordner. Die einzelnen Daten sind immer schnell im Zugriff. Das Tagesgeschäft unterliegt dank hoher Prüfungsdichte zeitnäherer Kontrolle. Abweichende Geschäfte werden durch präzise Statistiken aufgedeckt, die Dokumentation erfolgt schneller und genauer. Außerdem können Handel und Revision auf die gleiche Datenbasis zurückgreifen.

Kontakt:

jostmeierSoft,
Software und Service GmbH,
Salzufler Straße 150,
W-4900 Herford,
Telefon (0 52 21) 8 00 31

Mehr Transparenz im Unternehmen

DB-Auf vereinfacht die Auftragsbearbeitung

Die Produkte sind gut, die Preise marktgerecht, der Vertrieb erfolgreich – nur mit der Auftragsbearbeitung gibt es Probleme. Lieferungen kommen zu spät oder gar nicht, es fehlen Artikel oder Bauteile um einen Kunden wunschgemäß zu beliefern. Berechnet werden die alten Preise, Rabatte werden an die falschen Abnehmer weitergegeben.

Mit einem Software-Paket wie DB-Auf zur Auftragsbearbeitung ließe sich all dieser Ärger vermeiden. DB-Auf von der Darmstädter DB-Soft AG wikkelt die Aufträge termingerecht und mit korrekten Preisen ab. Dabei behält der Unternehmer immer den Überblick über seine Geschäfte.

DB-Auf besteht aus folgenden Funktionsbereichen:

* Kundenverwaltung
* Kundenhistorie
* Verkaufshistorie
* Wiedervorlage
* Werbeadreßverwaltung
* Kundenarchiv
* Lieferantenverwaltung
* Artikelverwaltung
* Lagerverwaltung

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD307 TEXT UTIL. 1
Text-Lese- & Suchprogramm z.B.: TTFind, Allfile, TF22 etc.!

PD308 DOS UTIL. 1
Voll mit Util's f. DOS z.B.: Boot, Daybat, Addapth etc.!

PD309 DOS UTIL. 2
Voll mit Util's f. DOS z.B.: Grabber, Keyboard u.v.m.!

PD310 PROGR.UTIL'S
Programmierer Util's z.B.: Hercdump, QBmouse u.v.m.!

PD311 ARCHIV UTIL 1
Diskette vollgepackt mit den neuesten Arc-Utilities!

PD312 Bloodhound
Ein Super-Tool zum Überprüfen von Programmen!

PD313 DOG V. 2.05b
Ein sehr guter und schneller Disk-Optimizer!

PD314 RBBS 17.1c
Nr. 1 +++ Mächtiges Mailboxprogramm in der +++

PD315 RBBS 17.1c
Nr. 2 +++ neuesten Version mit allen Möglich- +++

PD316 RBBS 17.1c
Nr. 3 +++ keiten! Mit einer sehr umfang- +++

PD317 RBBS 17.1c
Nr. 4 +++ reichen Dokumentation! +++

PD318 RBBS 17.1c
Nr. 5 +++ RBBS-Utilitydiskette!!! +++

PD319 + ARC V. 6.0 +
Neueste Version, sehr schnell, Support f. Directories!

PD320 + PK 361 +
+ Super Arc- und Entarcprogramm! +

PD321 + PAK V. 1.6 +
Der beste & schnellste Packer <> Entpacker (50-90%)!

PD322 PKZIP V. 0.92
Phil Katz' neuestes Programm zum Arcen + Entarcen!

PD323 QFiler V. 3.1G
Filemanag.: Drop-Down Menüs, Maus u. Support für PKZIP!

PD324 STILL RIVER SHELL V. 2.58
DOS-Menüsystem m. vielen neuen Funktionen!

PD325 PINT & SHOT V. 2.0
DOS-Menü + Filemanag. m. Passwort; Floppy-DIR + DOS 4.0!

PD326 DX V. 2.09
Umfangreicher Filemanager, auch f. ARC- u. dBase Files!

PD327 HDM III V. 2.10
Bekanntes Harddiskmenü, kompatibel m. IBM PS/2 u.v.m.!

PD328 CHECKUP V. 3.0
Antivirusprogramm, sehr beliebt in Unis, Rechenzentren!

PD329 PRAXIS I
Das Programm für Schachspieler: Eröffnungen u.v.m.!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Software

* Artikelauswertung
* Preisliste
* Inventur
* Seriennummernverwaltung
* Bauteil-/Stücklistenverwaltung
* Auftragsbearbeitung
* Angebotswesen
* Lieferadreßverwaltung
* Restmengenverwaltung
* Preisfindung
* Sonderpreise
* Staffelpreise
* Kreditlimit
* Listen und Auswertungen
* Statistik
* Textverarbeitung
* Serienbriefe an Kunden/Lieferanten
* Vertreterabrechnung
* Paßwortverwaltung
* Postleitzahlenverwaltung
* Bankleitzahlenverwaltung
* Schnittstelle zur Finanzbuchhaltung
* Formulargestaltung
* Terminverwalter
* Taschenrechner

DB-Auf ist darüber hinaus mehrplatzfähig und dbaseIII-kompatibel konzipiert. Durch die integrierte Hilfefunktion, Menüsteuerung und Fenstertechnik ist das Programm keine technische Hürde bei der Auftragsbearbeitung.

Kontakt:

DB-Soft AG Software,
Rößlerstraße 88,
W-6100 Darmstadt,
Telefon (0 61 51) 85 06-1

Time Control kontrolliert Zeiten und Ressourcen

Terminnot kennt wohl jeder Manager. Nur selten haben die Gesprächspartner freie Zeit, wenn man selbst mit ihnen sprechen könnte. So entsteht Termindruck, der in einer Hetze von Treffpunkt zu Treffpunkt ausartet. Verspätungen, Entschuldigungen, Ärger sind die Folge.

Die Auslastung von Maschinen, die Nutzung von Räumen, die Beschäftigung von Angestellten ist genauso schwer zu planen. Entweder stehen die Räume leer, ruhen die Maschinen und langweilen sich die Mitarbeiter oder aber alle Büros sind überfüllt, die Maschinen überlastet und die Angestellten im Streß.

Kurzum: Planung der Termine, Maschinen, Geräte und Aufgabenverteilung tut not. Mit Time Control von NBR Software aus Dielheim kann der Anwender dem Streß entgegenwirken. Time Control ist eine Terminplanung mit zahlreichen Funktionen:

* einfache Eingabe der Daten im Dialog
* Datenschutz
* bis zu 220 Teilnehmer im Netz
* Tages-, Wochen- und Monatsübersichten
* Suche nach freien Terminen
* frei wählbare Zeitraster
* Anzeige von Termindoppelung
* Konfliktprüfungen
* Wecker für Termine
* Aktivitätenlisten
* Wiederholungstermine (z. B. Geburtstag)
* Fabrikkalender mit Rechenfunktionen

Durch die integrierte Hilfefunktion und die menügesteuerte Bedienung stiehlt Time Control dem Manager kaum Zeit bei der Einarbeitung.

Kontakt:

NBR GmbH,
Dorfstraße 15,
W-6912 Dielheim 2,
Telefon (06 2 22) 7 27 26

Einkaufen, Verkaufen, Lagern

Lösung für Recycling-Betriebe

Papier, Glas, Metall, selbst Küchenabfälle können heutzutage recyclet werden. Die Abwicklung für die Wiederverwerter ist dabei mit vielen Problemen belastet. So die Altwaren eingekauft, gelagert, aufbereitet und wiederverkauft werden. All diese Arbeiten sind mit viel Aufwand an Zeit und Geld verbunden. So lohnt sich der Einsatz elektronischer Datenverarbeitung ganz bestimmt.

EVL ist ein modular aufgebautes Anwendungspaket, das speziell für Unternehmen entwickelt wurde, die in den Bereichen Recycling und Schrott tätig sind.

EVL der Düsseldorfer SYSCONSULT deckt alle mit dem reinen Warengeschäft im Zusammenhang stehende Arbeitsabläufe ab.

Das Paket EVL gliedert sich in folgende Bereiche:

* Stammdatenverwaltung
* Kontraktverwaltung
* Lagerabwicklung
* Fakturierung
* Tagesabschluß inkl. Lagerbestandsführung
* Statistiken

Darüber hinaus ermöglicht das Paket das Erstellen von Zahlungsanzeigen, die als Begleitschreiben zu manuell oder durch die Finanzbuchhaltung erstellten Schecks verschickt werden.

Software

Aus allen abgerechneten Lieferungen werden Buchungssätze erstellt, die in einem Finanzbuchhaltungspaket weiterverarbeitet werden können.

Eine Schnittstelle zur IBM DKS-Finanzbuchhaltung ist im Lieferumfang enthalten.

Kontakt:

SYSCONSULT
Unternehmensberatungs GmbH,
Hafenstraße 1,
W-4000 Düsseldorf 1
Telefon (02 11) 1 30 09 40

Die Firma Landmark, bekannt als PC-Diagnose-Pionier, hat sich bereits in den frühen 80er Jahren mit der Analyse, Bestimmung und Darstellung von Computer-Perfomance auseinandergesetzt. Seit dem Jahre 1984 ist der legendäre LANDMARK SpeedTest de facto Weltstandard geworden. Nahezu jeder Händler benutzt diese Software zur Verkaufsunterstützung. Dem Durchschnittsbenutzer dient er als vergleichende Leistungseinstufung seiner Hardware. Vermutlich handelt es sich auch um die unerlaubt meist kopierte Software weltweit. Allein die Version 0.99 dürfte die weitverbreiteste sein, und dies, obwohl sie nie offiziell freigegeben wurde, da es sich um eine Betaversion handelt. Auch alle weiteren Releases arbeiten mit einer EINbalkenanzeige. Der hier ermittelte Wert stellte eine Leistungsangabe dar, deren Berechnungsbasis ein IBM-XT Rechner mit einer Taktrate von 4,77 MHz war.

Neue Version: Landmark-Test 2.01

Den bekannten Landmark-Leistungstest für PC gibt es ab sofort in einer neuen Version 2.01. Der Landmark-SpeedTest 2.01 ist jetzt noch mehr auf die Bedürfnisse des PC-Praktikers zugeschnitten. Er erleichtert sowohl Herstellern als auch Händlern und Endanwendern die Beurteilung der tatsächlichen Leistung eines PC-Systems. Im Gegensatz zu seiner Vorläuferversion zeigt Landmark 2.01 wesentlich mehr an als die relative Geschwindigkeit eines Rechners im Verhältnis zu einem angenommen Referenz-XT.

Als Basis für den Hauptprozessor dient hier der relative Vergleich mit der Rechenleistung eines 286er ATs mit 8 MHz Taktgeschwindigkeit. Der angezeigte Performance-Wert von beispielsweise 116 MHz bei einem 33 MHz getakteten Test-486 bedeutet dann, das der Referenz-AT mit 116 MHz getaktet sein müßte, um die adäquate Leistung zu erbringen. Außer dieser Vergleichsleistung zeigt der Landmark-Test aber auch die absolute CPU-Geschwindigkeit des getesteten Rechners. Zudem wird vom verwendeten Prozessor Typ und Hersteller angezeigt.

Der Test erkennt selbsttätig, ob ein mathematischer Coprozessor vorhanden ist. Seine Daten werden dann analog zum Test der CPU angezeigt. Für die Beurteilung der Gesamtleistung eines PC-Systems spielt aber auch die Leistung der Videokarte eine entscheidende Rolle. Der Landmark SpeedTest mißt deshalb auch den Datentransfer von der CPU in den Bildschirmspeicher in Zeichen pro Millisekunde. Er erkennt darüber hinaus die gängigsten Video-Chip-Sets; Hersteller und Typ werden angezeigt. Die Bedienung des Tests erleichtert eine umfangreiche On-Line-Hilfe.

Vertrieben wird der Landmark-SpeedTest 2.01 zusammen mit einer kleinen Sammlung hilfreicher Utilities von der Landmark-Vertretung für Deutschland und Österreich, RKT Rolle-Kommunikations-Technik. Die Diskette mit dem Landmark SpeedTest 2.01 und zehn Utility-Programmen kostet DM 49,-

Kontakt:

RKT,
Rolle-Kommunikations-Technik,
Postfach 71 08 44,
W-8000 München 71,
Telefon (089) 7 59 20 26,
Telefax (089) 7 59 51 50





Neue PD- und Sharewareprogramme

Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

LIEFERBEDINGUNGEN
Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Programme der Reihen PD SPI & SNE kosten je DM 10,–. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung. Lieferungen möglich gegen Vorkasse (Scheck, bar) oder Nachnahme (plus DM 3,– Nachnahmegebühr). Bestellungen unter DM 100,– und DM 5,– (BRD) und DM 12,– (Ausland) Versandkosten. Umrechnung BRD/Ausland: DM 1,– = öS 7,–/sFr. 1,–. Schüler und Studenten erhalten einen Kundenrabatt von 30 Prozent, sofern diese eine Kopie ihres gültigen Schüler- oder Studentenausweises der Bestellung beilegen. Es gelten unsere allgemeinen Lieferbedingungen.

PD1062 LHARC 2.05
Die neueste Version des super Komprimierers. Tests bei uns erzielten Verbesserungen von 10 – 20 %.

PD1063 PKXARC 3.5
Auch eine neue Version eines sehr guten Komprimierprogrammes. Dieses Programm läßt keine Wünsche offen und sorgt dafür, daß Ihre Platzprobleme eine Ende haben.

Stehsatz

PD1064 TREEVIEW 1.1
Dieses Programm ist wirklich eine sehr gute Benutzeroberfläche nach der Machart von PC-Tools. Es bietet eine große Zahl an File Management Utilities an wie z. B. Sortieren nach Namen, Extension, Datum oder Größe des Files. Sämtliche Attribute setzen. Nich zuletzt können mehrere Fenster geöffnet werden und damit verschiedene Verzeichnisse fast gleichzeitig bearbeitet werden.

PD1065 DISKOPI
Sehr guter Ersatz für den DOS DISKCOPY-Befehl. Mehrere Kopien können erstellt werden, ohne das die Quelldiskette mehrmals eingelesen werden muß. Automatische Erkennung aller DOS-Formate von 160 KByte einseitig doppelte Dichte bis max. 1.44 MByte doppelseitige hohe Dichte. Automatische Anpassung bei Multiformat-Laufwerken in AT-Computern und volle Unterstützung derselben. Formatierung wird automatisch zugeschaltet, wenn es nötig ist. Lesen und schreiben von ganzen Spuren, d. h. maximal möglicher Durchsatz. Leichte und sichere Bedienung.

PD1066 DISKORDNUNG 2.0
Diese Diskette besteht aus zwei Programmen. DATEIKAT.EXE dient zum Einlesen und Katalogisieren von Disketten. Dabei wird von jeder Datei folgendes von der Diskette gelesen: Das Disketten-Label, das Subdirectory, der Dateiname und die Dateierweiterung, sowie die Dateilänge. Ein Oberbegriff und eine 40 Zeichen lange Beschreibung können auf Wunsch zu jeder Datei eingetragen werden. DIRCOVER.EXE dient zum Einlesen von Disketten-Directories einschließlich 2 Subdirectoriesebenen und anschließendem Ausdruck in Schmalschrift, damit nach entsprechenden Scherenschnitt der Ausdruck in bzw. auf die Diskettentasche paßt. Alle Diskettenformate.

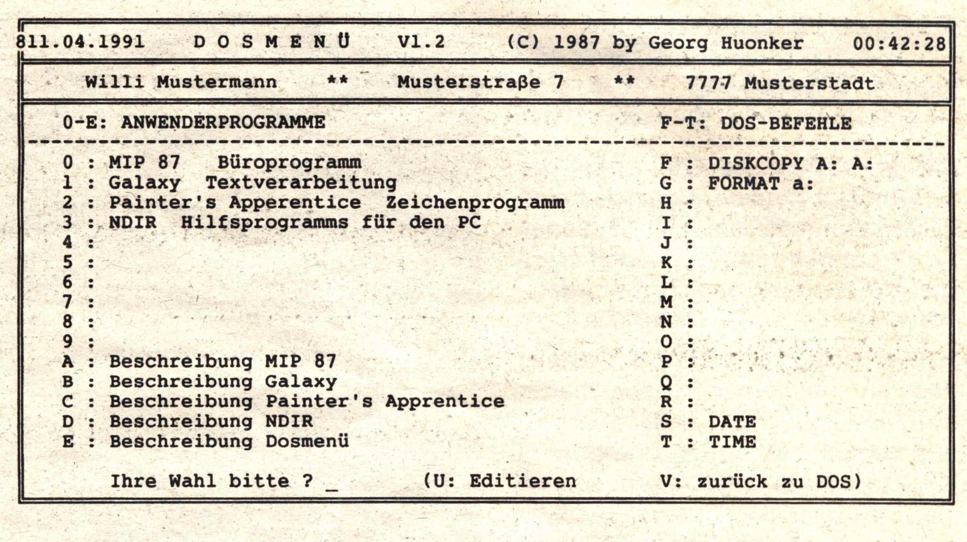
PD1067 PSM KABEL 1.01
Mit diesem Programm können Sie sich eine Übersicht verschaffen, über die verschiedenen Anschlußbelegungen von einigen Kabelarten. Nach der Wahl der Kabelart, erscheint die grafische Darstellung. Dabei haben Sie die Möglichkeit, 1. eine Erläuterung zu diesem Kabel zu bekommen und 2. um sich die Lauferei zwischen Lötkolben und dem Bildschirm ersparen zu können, lassen Sie sich einfach die Anschlußbelegung mit PIN-Beschreibung ausdrucken. Ein Drucktest über die jeweilige Schnittstelle (Parallel = LPT1: bis LPT4: und Seriell = COM1: bis COM8: ist auch möglich.

PD1068 UTA & MAGISTER
Mathematik Lernund Übungsprogramme. UTA = Termumformung & MAGISTER = Äquivalenzumformung und Lösen von Gleichungen. Die Programme UTA und MAGISTER simulieren einen geduldigen Nachhilfelehrer der seinem Schüler „über die Schulter sieht", bei auftretenden Fehlern eingreift und in der Lage ist, Tips und Hilfen zu geben. In besonders schwierigen Situationen wird auch einmal ein Teilschritt vorgerechnet. Es wird so das individuelle Lernen unterstützt. Die Programme sind auch zur methodischen Bereicherung von Übungsphasen im Mathematikunterricht der Sekundarstufe I (Klasse 5 bis 10) einsetzbar. Bereitbar sind alle Gleichungen und Terme die Konstanten, Variablen (Parameter) und Funktionsaufrufe (sin, cos, tan, sqr, exp und ln) enthalten.

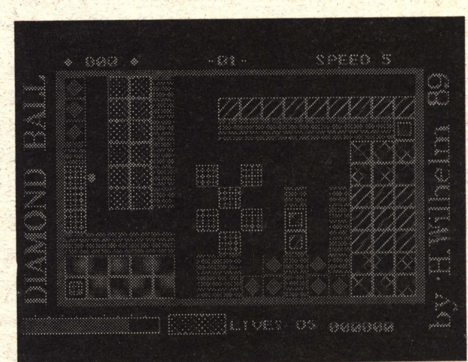
Software aus dem Simon-Verlag

BÜRO Paket 1
Das Büropaket für den täglichen Bedarf!
5 Superprogramme auf sechs Disketten (teilweise komprimiert) bestehend aus:

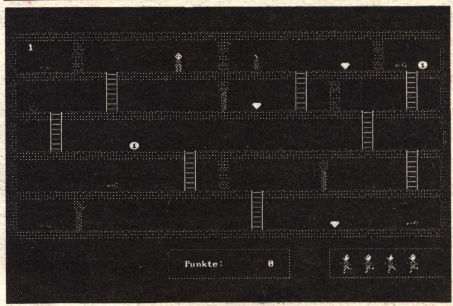
* Galaxy Textverarbeitung
* MIP 87 Büroprogramm
* NDIR Utilitie
* Painter's Apprentice Zeichenprogramm
* Dosmenü Benutzeroberfläche



Mit diesem Softwarepaket aus erlesenen Programmen aus der PD- und Shareware-Szene erhalten Sie ein Büropaket, das alles enthält, was ein Benutzerherz höher schlagen läßt. Zu allen Programmen erhalten Sie eine leicht verständliche deutsche Anleitung inkl. Installationsprogramm.
Systemvoraussetzungen: IBM PC/XT/AT oder kompatibler Rechner & Festplatte. Alles zusammen erhalten Sie für **DM 49,–** (3,5 " = DM 59,–) **unter der Bestellummer: Büro 1**

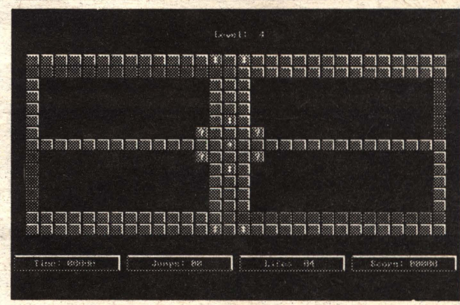


Diamond Ball II
Das Spiel für Tüftler und Taktiker. Wer's noch nicht kennt, sollte es sich unbedingt besorgen. Diese einzigartige Spielidee verspricht Ihnen stundenlangen Spielspaß.
Inkl. Leveleditor und 50 spielbaren Levels.
Alle Karten, Herkules mit Emulator.
Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 420



Escape from Maze Castle
Ein Labyrinthspiel mit hohem Schwierigkeitsgrad. Helfen Sie Erwin aus dem düsteren Irrgarten heraus. Um dies zu schaffen, müssen Sie schnell und gewitzt sein, denn sonst gibt es kein Entkommen. Testen Sie es.
Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator.
Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 450

Bricks
Dieses Spiel treibt selbst eingefleischte Tüftler in den Wahnsinn. Es gilt alle Steine eines Levels abzuräumen. Aber! Ein falscher Schritt, und es ist aus! Nur wer den richtigen Weg wählt und seine Extras richtig einsetzt, wird hier zum Ziel kommen. Jeder Freund von flotten Tüfteleien sollte sich dieses Spiel antun.
Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator.
Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 460



BESTELLUNGEN
Bestellen können Sie die angebotenen Produkte dieser beiden Seiten (am besten mit der Bestellkarte in der Heftmitte) direkt bei: Verlag Erwin Simon, DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3, D-7900 Ulm.
Telefon (07 31) 3 76 39 * Telefax (07 31) 3 76 30.

Und jetzt kommt der Hammer!

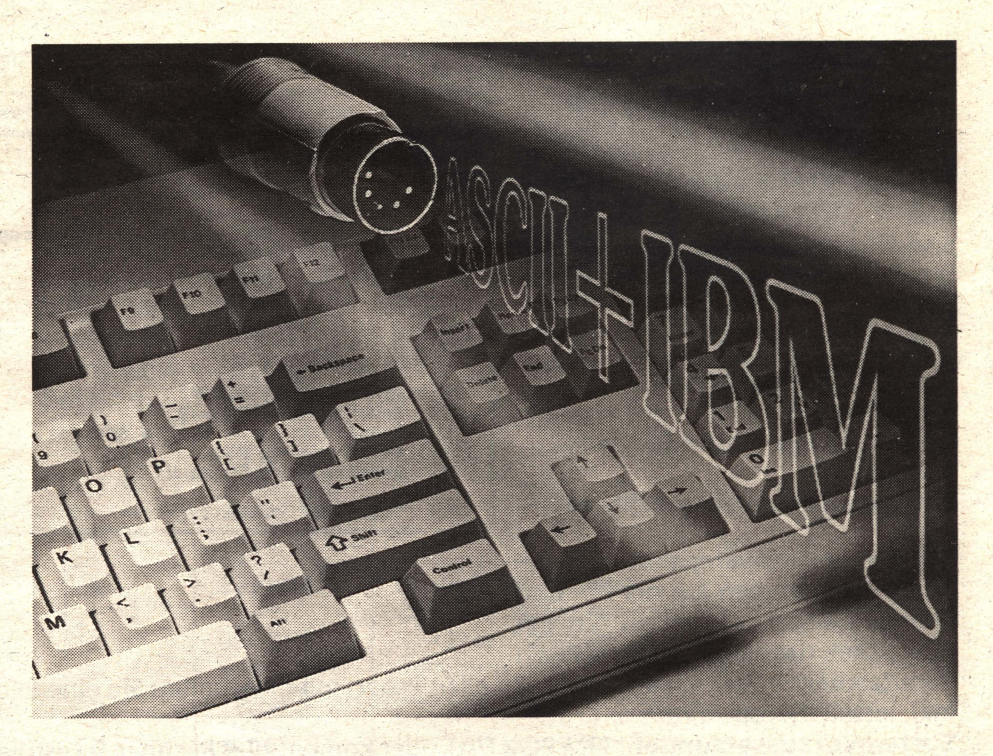
Alle, die ohne diese Spiele nicht mehr leben können und alle drei Spiele wollen, erhalten diese zum Preis von zweien. Also, am besten sofort zuschlagen, denn alle zusammen (Diamond Ball II, Escape from Maze Castle & Bricks) kosten dann nur DM 59,80 statt DM 89,70 (Best.-Nr. K 470). Na, wenn das nichts ist?



Hardware

Neue Tastatur von Cherry

Mit der neuen G80-1700 bietet der Oberpfälzer Keyboardspezialist eine Tastatur an, die sowohl für seriell synchronen als auch für seriell asynchronen Betrieb entwickelt wurde.



Sie hat eine serielle TTL-Schnittstelle und kann über einen Schiebeschalter auf länderspezifische ASCII-Codes, IBM-kompatible Formate und IBM-PC, XT-Formate eingestellt werden.

Die Tastatur ist mit Tastenmodulen der Serie Cherry MX, in Gold Crosspoint Kontakttechnologie ausgestattet, die eine hohe Lebensdauer garantieren soll.

Das ergonomisch gestaltete Tastenfeld in Cylindrical-Anordnung ermöglicht ermüdungsfreie und doppelbetätigungssichere Bedienung. Vertiefungen in den Tastenknöpfen „F" und „J" sowie ein erhabener Suchpunkt auf der Taste „5" des Numeric-Blocks erlauben die schnelle und sichere Lokalisierung der Hände beim Blindschreiben.

Die Cherry 1700 hat in der US-englischen Version 101 Tasten und ist mit internationalen Schriftzeichen „ASCII" nach DIN 66003 und 66303 ausgelegt.

Die länderspezifische Version, die in zahlreichen unterschiedlichen Varianten angeboten werden, besitzen 102 Tasten und entsprechen im alphanumerischen Tastenfeld der DIN 2137, Teil 2, 10.88.

Kontakt:

Cherry Mikroschalter GmbH,
Industriestraße 19,
W-8572 Auerbach/Opf.,
Telefon (0 96 43) 18-0,
Telefax (0 96 43) 18-262

Hardware / Software

Gespann für unterwegs

Amstrad-Laptop und „Bubble-Jet"-Printer

Zusammen mit einem ungewöhnlich kompakten Drucker bietet die Amstrad GmbH jetzt ihre Laptops ALT-386SX und ALT-286 im Rahmen einer Sonderaktion an. Das Gespann ist für Anwender konzipiert, die auf ihren Reisen nicht nur einen komfortablen PC benötigen, sondern auch einen ebenso leichten wie leistungsfähigen Printer.

Als Partner für die Laptops hat Amstrad einen flachen, nur 310 x 216 x 49 mm (B x T x H) großen und 1800 g leichten „Bubble-Jet"-Printer von Canon ausgewählt. Mit seiner austauschbaren Bubble-Jet-Kassette (64 Düsen) lassen sich rund 700.000 Zeichen drucken, im Draft-Modus bis zu 100 Zeichen/Sek. schnell oder im Schöndruck mit einer Auflösung von 360 x 360 dpi.

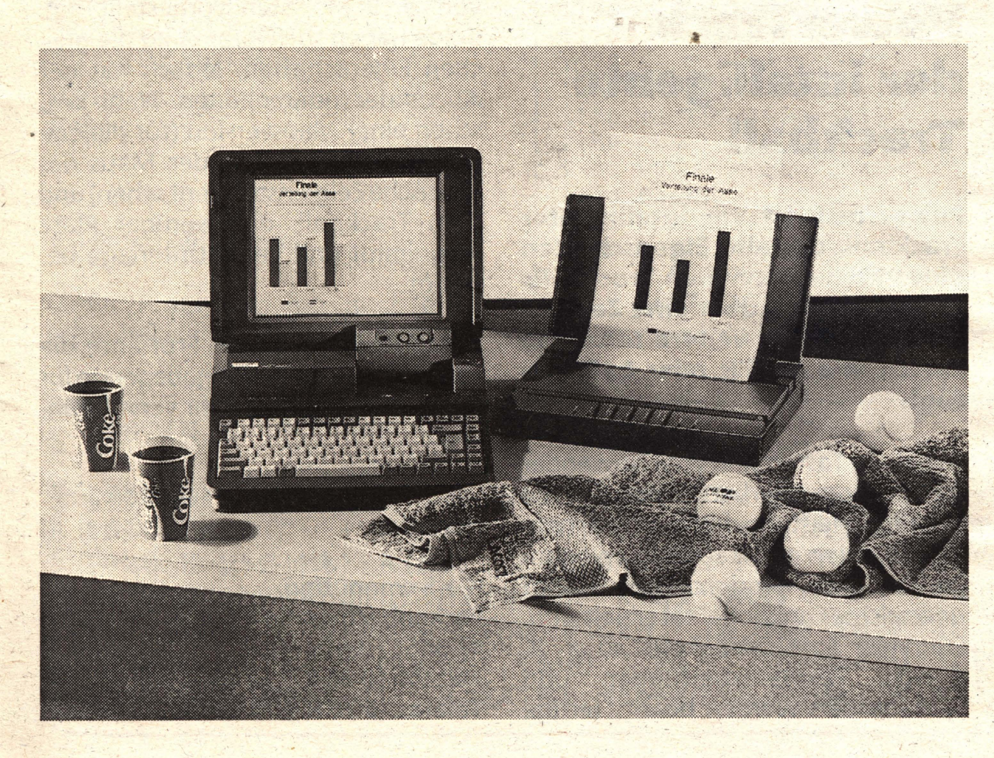
Der Kompakt-Printer, der den IBM-Proprinter emuliert, kann mit wiederaufladbaren NiCad-Akkus oder mit einem nur 800 g wiegenden Netzadapter betrieben werden. Als optimales Zubehör ist ein automatischer Papiereinzug für 30 Seiten erhältlich.

Laptop und Drucker wiegen zusammen weniger als 10 kg – Netzteile bzw. Akkus eingeschlossen, dem sowohl der ALT-286 als auch der ALT-386SX, beide mit eingebautem Netzteil und Akkublock für bis zu zwei Stunden netzunabhängigen Betrieb, bringen ganze 7 kg auf die Waage.

Die Amstrad Laptops, die in vielen Tests Bestnoten erhalten haben, bestechen vor allem durch ihr hintergrundbeleuchtetes VGA-Display mit brillanter Grafikdarstellung (32 Graustufen), hohen Systemtakt von 16 MHz und schnellen Festplatten (20 MB/28 ms bzw. 40 MB/25 ms.).

Kontakt:

**AMSTRAD GMBH,
Dreieichstraße 8,
W-6082 Mörfelden-Walldorf,
Telefon (0 61 05) 20 03-0,
Telefax (0 61 05) 20 03-20**



IMMO 2000

Immobilienvermittlung für Makler

Die Immobilienvermittlung IMMO 2000 organisiert ein Maklerbüro in Programmform. Die Organisationsabläufe sind der bisherigen Arbeitsweise angepaßt, wobei viel Erfahrung und Ideen aus der Praxis im Programm enthalten sind. IMMO 2000 wurde in Zusammenarbeit mit großen gewerblichen Immobilienmaklern entwickelt.

Das Maklerunterstützungsprogramm IMMO 2000 bietet freie Gestaltung der Eingabemasken und freie Definition der verbalen und numerischen Selektionskriterien, nach denen Interessenten mit Objekten verknüpft werden. Dem Anwender stehen getrennte Datenbereiche (z. B. Gewerbe, Wohnraum, Vermietung, Verkauf) mit eigenen Suchkriterien zur Verfügung, mit denen einzelne Datensätze herausgesiebt werden. So findet der Makler z. B. in seiner Objektdatei schnell alle 2-Zimmer-Wohnungen.

Das Programm paßt sich mit den Datenbereichen jeder speziellen Anforderung an. Die Angebote werden entweder vom Programm automatisch erstellt oder mit der eingebauten Textverwaltung undividuell gestaltet. Ein besonderes Gewicht liegt auf der Termin- und Nachweisverwaltung.

EDV & Elektronik plant, daß künftig auch Fremdtexte und Graphiken – beispielsweise Fotos und Pläne – in die Angebote integriert werden können.

DOMUS 3000

Das Branchenpaket DOMUS 3000 ermöglicht die Verwaltung von Miet- und Eigentumswohnungen sowie Gewerberaum, Sonder-



Software

eigentum und gewerblicher Zwischenvermietung. Das Programm deckt alle in der Hausverwaltung anfallenden Arbeiten wie Buchhaltung, Abrechnung und Textverwaltung ab.

Die Funktionen im einzelnen:

* doppekte Buchführung
* automatische Sollstellung und Mahnung
* Erhöhung mit Staffel und Indexmiete
* Lastschriften und Überweisungen
* belegloser Datenträgeraustausch
* Textverwaltung
* Betriebskosten- und Hausgeldabrechnung
* Wirtschaftsplan
* diverse Auswertungen

Im Programmteil Stammdatenverwaltung können Sie Daten der Objekte, Mieter und Eigentümer erfassen. Die/das Miete/Hausgeld kann in 15 Positionen aufgeteilt werden. Nachträgliches Ändern oder Löschen der Daten ist jederzeit möglich.

Im Programmteil Buchhaltung können freie Kontenpläne eingerichtet und jederzeit Kontoauszüge und Mietkosten abgerufen werden.

Automatische Sollstellung und Verbuchung von Lastschriften, Überweisungen und Abrechnungen ist enthalten.

Das Programm übernimmt auf Wunsch automatische Mahnungen, Mieterhöhungen (auch Staffel- und Indexmieten), Fristenverwaltung und Kautionsabrechnung. Auswertungen in diversen Listenformen sowie Hausabrechnungen (auch Sammelhausabrechnungen).

Betriebskosten-/Hausgeldabrechnungen, Wirtschaftlichkeitsberechnung, BWA und Wirtschaftspläne inklusive Rücklagen sind enthalten. Außerdem führt DOMUS 3000 Soll-Ist-Vergleiche durch.

Alle Berechnungen können pro Wirtschaftseinheit durchgeführt werden. DOMUS kann problemlos an die individuellen Verhältnisse eines Hauses angepaßt werden. Eine Textverarbeitung ist integriert, in der z. B. Rundschreiben, Aufkleber und Mietänderungsbriefe geschrieben werden können.

Die Anzahl der Wohneinheiten, die von DOMUS 3000 verwaltet werden können, reicht von 1 bis mehreren 1000 Einheiten.

Es ist auch eine Kleinversion erhältlich, die die gleichen Funktionen wie die Normalversion beinhaltet und in jeweils 100 aufzunehmende Wohneinheiten gegliedert ist.

Auch bei diesem Programm ist geplant, künftig die Übernahme von Fremdtexten und Graphiken in die Angebote zu ermöglichen.

Kontakt:

EDV & Elektronik,
Dipl.-Ing. Baretzky GmbH,
Hohenzollernstraße 20,
W-8011 Poing,
Telefon (0 81 21) 8 20 06

PowerTrack – der intelligente Trackball

PowerTrack ist ein intelligenter Trackball, der alle Eigenschaften eines konventionellen Trackballs zusätzlich aber über eine Zehnertastatur sowie weitere nützliche Tasten wie ENTER oder ESC verfügt.

Alle diese Tasten sind vom Anwender frei programmierbar. Damit ist die Erstellung leistungsfähiger Makros in Kombination mit Trackballbewegungen möglich, wodurch eine bisher unerreichte Funktionalität erzielt wird. Für viele Softwarepakete, so z. B. diverse Textverarbeitungen und Spreadsheets werden bereits fertige Makropakete mitgeliefert. PowerTrack ist natürlich auch ein ideales Add-on für alle Laptops sowie eine unschlagbare Arbeitshilfe für Anwender, die viel Zahlenmaterial eingeben müssen.

Dank auswechselbarer beziehungsweise durchsichtiger Templates kann jeder Anwender übrigens auch leicht selbst individuelle Bedienerschablonen fertigen.

PowerTrack funktioniert mit nahezu allen DOS-Applikationen sowie auch Windows. Konventionelle Programme, die nicht für Maus oder Trackball geschrieben worden sind, werden ebenfalls „mausfähig". Der PowerTrack-Treiber belegt ca. 15 KB, die Auflösung ist zwischen 50 und 1200 dpi einstellbar.

PowerTrack ist ein besonders robustes Qualitätsprodukt. Der Trackball selbst ist mit ca. 4 cm Durchmesser großzügig ausgelegt, um ein gutes und sicheres Arbeiten zu gewährleisten, die Lagerung ist äußerst präzise und garantiert punktgenaues Positionieren. Zu Reinigungszwecken läßt sich der Ball leicht herausnehmen.

PowerTrack ist die Trackball Version der PowerMaus, die K + S computing vor ca. 9 Monaten vorgestellt hat. Beide haben softwaremäßig die gleichen Eigenschaften, jedoch hat der Anwender nunmehr die Wahl zwischen einer Mausversion (für diejenigen User, die nur in der Maus das klassische Zeigeinstrument sehen) und dem Trackball, der weniger Platz wegnimmt und keine Unterlage benötigt.

Durch PowerTrack hat ProHance die Familie intelligenter Eingabegeräte für Profianwender nunmehr vervollständigt.

Kontakt:

K + S computing,
Fockenbachstraße 10,
W-5461 Hümmerich,
Telefon (0 26 87) 24 09,
Telefax (0 26 87) 25 08

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD015 KAUFMANN
Kaufm. Rechnen (%, Zins, Kredit, Hypotheken, Kalkulation u.a.)

PD016 VEREINSW. 1
Bis 250 Mitglieder, Stamm, Mahn, Beitrag, Vereinsdaten

PD017 VEREINSW. 2
Gleiche Disk wie No. 1, jedoch BAS Quellcode

PD018 VEREINSW. 3
Komplettes deutsches Handbuch

PD019 ZEITLUPE
Herabsetzung der Taktrate, wichtig für AT's (Spiele etc.)

PD020 PROCOMM
Deutsches Datenübertragungsprogramm, super

PD021 PROCOMMDOC
50 KB Deutsche und 140 KB Englische Anleitung zu PROCOMM

PD022 PC-Write Vers. 2.4
Deutsche Übersetzung von 10078

PD023 NINJA FIGHTER
Karate-Spiel in Adventure-Art

PD024 PC-FILES III
Weltbekanntes Datenbankprogramm (siehe auch 10730)

PD025 PC-PROF-BAS
PC-Professor-Basic-Lernprogramm

PD026 PC-DOS-HELP
Hintergrund-Bildschirmhilfen für PC-DOS-Anfänger

PD027 PIANOMAN V. 3.0
Musikprogramm mit langen Beispielen, Erstellung eigener Musik

PD028 TUTORIAL
Engl. IBM-PC-Lernprogramm (Einführung in MS-DOS/PC-DOS)

PD029 DESKTEAM V. 1.4
Hintergrundprogramm mit mehr Möglichkeiten wie SIDEKICK

PD030 ORIGAMI
Papierfaltanleitung (Japanische Kunst)

PD031 HARDDISK
Festplatten-Hilfeprogramm

PD032 DOSAMATIC
Umschalten zwischen mehrerer Programmen im Rechner

PD033 PROCOMM
Hackers Kommunikationsprogramm, Textverarb., TERM-EMU

PD035 SIDE WRITER
Druck um 90 Grad versetzt (für Tabellen usw.)

PD036 B-WINDOW
Fenstertechnik für Basic!!!!!!!!

PD037 NEW YORK I
Leistungsf. Textverarbeitungsprogramm m. Fußnoten

PD038 NEW YORK II
Mit Fenstertechn., Indizierung, 200 Seiten Anleitung

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Software

TopSpeed Version 3

TopSpeed Version 3 ist eine ganze Familie von Programmiersprachen und -werkzeugen, die alle zueinander kompatibel sind, d. h. jede kann von der anderen aufgerufen werden, und Programmteile in den verschiedenen Sprachen lassen sich beliebig mischen.

Neben den altbekannten TopSpeed Modula-2 gibt es nun auch Compiler für C, Pascal und C++. Alle halten sich an die international bekannten Standards, bei Pascal wird sogar ein Umwandlungsprogramm mitgeliefert, mit dem direkt Turbo-Pascal-Programme bearbeitet und um die erweiterten Fähigkeiten von TopSpeed ergänzt werden können. In Modula-2 und Pascal gibt es in TopSpeed Version 3 sogar Objekte wie bei C++.

In der Grafik ist abgebildet, in welche Bausteine TopSpeed Version 3 aufgeteilt ist. Der Lieferumfang soll nun kurz beschrieben werden.

DOS Environment/OS/2 Environment

* Vollständige Programmierumgebung
* Komfortabler Editor mit mehreren Fenstern
* Schneller optimierter Codegenerator für alle Programmiersprachen
* SmartLink entfernt alle redundanten oder nicht benützten Code aus einem Programm
* Leistungsfähiger, frei konfigurierbarer Debugger VID
* Schnittstelle zu allen TopSpeed-Programmiersprachen

Das Environment ist für DOS oder für OS/2 verfügbar und muß für den Gebrauch beliebiger TopSpeed Programmiersprachen auf dem jeweiligen Rechner nur einmal erworben werden.

TopSpeed Professional TechKit

* Analyze-Funktion
* Watch-Funktion
* Profiler
* vollständig integrierter TopSpeed Assembler
* weitere Werkzeuge zur professionellen, vereinfachten Programmerstellung
* Microsoft Windows Resource Compiler

Das TopSpeed Professional TechKit funktioniert mit allen Sprachen und Betriebssystemen zusammen. Es wird zum Einsatz des SourceKits und der C++ Class Library benötigt.

TopSpeed Modula-2 mit Objekten

TopSpeed Modula-2 ist für DOS oder OS/2 verfügbar. Es hält sich vom Sprachumfang an den Wirthschen Standard, erweitert um einige objektorientierte Fähigkeiten. Neben den von Prof. Wirth vorgeschlagenen Modulen enthält Modula-2 eine Vielzahl eigene und zusätzliche Module, die hauptsächlich der vollständigen Unterstützung des Rechners und Betriebssystems dienen (Maussteuerung, Grafik etc.).

TopSpeed Pascal mit Objekten

TopSpeed Pascal ist für DOS oder OS/2 verfügbar. Es entspricht der Pascal ISO Norm, Klasse A, und bietet zusätzlich objekt-orientierte Erweiterungen.

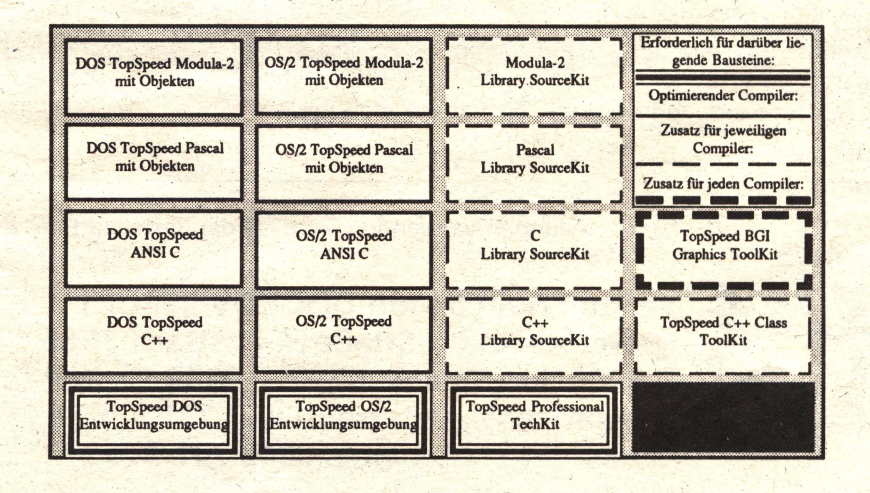
Mit im Lieferumfang ist ein Konverter von Turbo-Pascal nach TopSpeed Pascal enthalten, so daß Turbo-Pascal Programme um die Zusätze von TopSpeed Pascal oder gar der übrigen TopSpeed-Sprachen erweitert werden können.

TopSpeed C

TopSpeed C ist für DOS oder OS/2 verfügbar. Es hält sich an den vorgeschlagenen ISO Standard und bietet kompakten und optimierten Code. TopSpeed C ist übrigens der einzige validierte C-Compiler für DOS.

TopSpeed's SmartLink sorgt für C-Compiler einzigartig dafür, daß kein redundanter Code ins lauffähige Programm eingebunden wird. Ebenfalls einzigartig für einen C-Compiler ist die (von Modula-2 in der gleichen Umgebung vorgegebene) Typenprüfung über Modulgrenzen hinaus. Damit werden Typ und Anzahl Para-

Produkteschema TopSpeed Version 3



Software

meter und die Konventionen externer Prozeduren überprüft und nötigenfalls bemängelt.

TopSpeed C++

TopSpeed C++ gibt es auch für DOS und OS/2. Es entspricht vollständig dem AT&T 2.1 Standard. SmartClass linking, ähnlich wie bei TopSpeed C, sorgt für die Eliminierung unnötigen Codes und verwaltet zudem die Klassen-Bibliotheken sehr effizient.

TopSpeed C++ Class Toolkit

Speziell für C++ Programmierer gibt es die Rogue Wave Class Library vom National Institute of Health (USA), welche als momentan umfangreichste ihrer Art bekannt ist.

Library SourceKit für jede Sprache

Zu jeder TopSpeed Programmiersprache gibt es ein Library SourceKit. Darin enthalten sind alle Quelltexte zu den Bibliotheken und Modulen sowie zum Runtime-System. Zusätzlich finden sich darin Schnittstellen zu den gängigen Programmumgebungen und Werkzeugen. Der Library SourceKit muß für jede Sprache einzeln erworben werden.

TopSpeed BGI Graphics Toolkit

Dieser Toolkit stellt die BGI Grafikroutinen zur Verfügung und kann von allen TopSpeed Programmiersprachen aus angesprochen werden. Er muß nur einmal erworben werden.

Kontakt:

A+L AG,
Däderiz 61,
CH-2540 Grenchen,
Telefon 065 / 52 03 11
Telefax 065 / 52 03 79

VERDIS rationalisiert den Verlag

Verdis ist eine komplette Verlagssoftware für Zeitschriften- und Buchverlage. Um Verdis zu testen, bietet der Bonner Hersteller dataprint an, das Produkt kostenlos zu installieren. Der Anwender kann dann die Praxis mindestens vier Wochen lang erproben, ohne zu zahlen. Zu Testzwecken steht eine Musterfirma als Datenbestand zur Verfügung.

Durch seine Modularität läßt sich das Programm flexibel an die unterschiedlichsten Bedürfnisse anpassen. Durch die Integration der Module sind die Daten ständig transparent, durchgängige Kommunikation wird gewährleistet.

Verdis besteht aus den folgenden Modulen:

- integriertes Verlagsmanagement
- Stammdatenverwaltung
- Abonnentenverwaltung
- Versandabwicklung Zeitschriften
- Dauerauftragsfaktura
- Direkt- und Rückstandsfaktura mit Lagerwirtschaft, BAG, Bankeinzug und BAZ-Verfahren.
- Marketing, Statistik, Serienbriefe
- Anzeigenverwaltung
  Debitoren OP-Verwaltung mit Mahnwesen
- Honorarrechnung

Hinter Dataprint steht der Stollfuß-Verlag, Fachverlag für Wirtschafts- und Steuerrecht, der sich in der Verlagsbranche vor allem durch seine Tabellen einen Namen gemacht hat. Die Firma Dataprint beschäftigt sich seit 20 Jahren ausschließlich mit der Produktion von Software für Verlage.

Kontakt:

dataprint,
Software- und EDV-Dienstleistungen,
Qauntiusstraße 4,
W-5300 Bonn,
Telefon (0228) 98552-0

OS/2 im Aufwind

Über 300 Teilnehmer kamen am 16. und 17. Mai 1991 auf der 3. Konferenz der deutschen OS/2 User Group in Frankfurt in den Genuß von aktuellsten Informationen, die etwaige Zweifel an der Zukunft von OS/2 restlos beseitigten.

Hochrangige Redner aus den USA standen aufgrund einer vom Computer-Land Europe organisierten internationalen Rundreise zur Verfügung - darunter Lucy Baney, zuständig bei der IBM Corporation für die weltweite Vermarktung von OS/2, sowie William Zachmann, ein bekannter Kommentator in US-Zeitschriften wie PC Week oder PC Magazine. Großkunden und Softwarehäuser berichteten über laufende OS/2 Projekte.

Zachman: Windows Euphorie läßt nach

William Zachman von Canopus Research, USA, bekannt für seine Prognosen in der PC-Branche, überraschte mit einigen provozierenden Aussagen über die Zukunft von Windows und OS/2. Er zitierte US-Analysen, nach denen Windows weit weniger eingesetzt wird als die optimistischen Verkaufszahlen anzeigen. Außerdem hätten Umfragen ergeben, daß diese Plattform in erster Linie nicht wegen der grafischen Schnittstelle, sondern lediglich deswegen bevorzugt wird, weil sie simultan mehrere DOS-Anwendungen zuläßt und größeren Speicherzugriff erlaubt.

Zachmanns Schlußfolgerung: Sobald OS/2 mit Version 2.0 in gleicher Weise DOS-Anwendungen unterstützen, wird Windows an Attraktivität verlieren. Zachmann kreidet es Microsoft als strategischen Fehler an, heute viele Kunden in Richtung Windows zu drängen und auf eine ferne Zukunft mit OS/2 3.0 zu vertrösten.

Microsoft: Neues Bekenntnis zu OS/2

Mitchell Wolfson, zuständig für Windows und OS/2 Marketing bei Micro-



Software

soft Deutschland, bemühte sich, die weiterhin enge Kooperation mit IBM zu betonen.

Aufgrund des Cross-Lizensierungs-Abkommens mit IBM unterstützt und vertreibt Microsoft auch die unter IBM-Kontrolle entwickelten OS/2 Versionen 1.3 und 2.0. Microsoft's LAN-Strategie steht und fällt mit OS/2. Allein schon deswegen wird zumindest Microsoft Deutschland sehr viel mehr als bisher in OS/2-Marketing investieren.

IBM: Aus Fehlern lernen

Lucy Baney's Vortrag ließ erkennen, daß IBM mit OS/ 2.0 noch in diesem Jahr eine deutliche Trendwende durchsetzen will. Man hat die Realitäten im Kundenumfeld anerkannt und klare Schlüsse gezogen:

1. OS/2 wird und kann DOS nicht ersetzen, sondern muß auf lange Zeit koexistieren. Ohne optimale DOS-Unterstützung kann eine OS/2 Plattform keinen Erfolg haben.

2. Kunden haben in der Regel kein homogenes IBM-Umfeld, daher ist eine proprietäre IBM OS/2 Extended Edition nicht der richtige Weg.

3. Frustrationen mit fehlenden Gerätetreibern und unzureichend funktionierenden OS/2 Versionen sind den Kunden nicht weiter zuzumuten.

Die Wende mit OS/2

Alle genannten Punkte werden von der am 15. April 1991 in New York mit großem Aufwand vorgestellten OS/2 Version 2.0 abgedeckt. Im 4. Quartal 1991 soll diese Version ausgeliefert werden. Um absolute Qualität zu garantieren, wird das Produkt schon im Entwicklungsstadium von 7000 IBM-Benutzern und 2000 Beta-Testern gründlichst erprobt.

In bezug auf DOS-Kompatibilität hat sich IBM ein ehrgeiziges Ziel gesteckt: OS/2 2.0 soll „ein besseres DOS als DOS und ein besseres Windows als Windows" sein.

Ein Videofilm von der New Yorker Ankündigung lieferte eindrucksvolle Demonstrationen:

* Bis zu 16 DOS-Anwendungen aller Art - selbst DOS Kommunikationsprogramme und anspruchsvolle Anwendungen wie Flight Simulator - können voll geschützt gleichzeitig in Fenstern ablaufen und erlauben Datenaustausch über Cut&Paste. Noch besser: die DOS-Anwendungen haben jeweils Zugriff auf mehr als 620 KB realen Speicher und bis zu 48 MB Expanded Memory (jeweils!). Wichtig: Anders als bei Windows entsteht kein Speicherverlust durch das Laden von Netzwerk- oder Kommunikationstreibern.

* „Regelwidrig" geschriebene DOS-Programme verursachen keinen Systemabsturz, sondern nur ein Stoppen des entsprechenden Programms.

* Windows 2.0 und 3.0 Anwendungen sollen ebenfalls voll unterstützt werden. Gezeigt wurde ein „Wettlauf" von Pagemaker unter Windows auf einem OS/2 2.0 und einem reinen Windows System.

* Workplace Shell: Eine neue objektorientierte Benutzerschnittstelle erlaubt ein intuitives Arbeiten. Statt mit Dateien und Verzeichnissen arbeitet der Benutzer nur mit Akten und Ordnern, die er zum Beispiel zwecks Druck einfach über ein Drucksysmbol bewegt (Drag&Drop-Prinzip). Netzwerkressourcen werden in gleicher Weise mit Icons gehandhabt.

* Die Installation ist wie bei Windows automatisiert. Sowohl Erstinstallation als auch spätere Konfigurationsänderungen sind durch grafische Menüführung erleichtert.

Kurz: Es ist alles getan worden, um OS/ 2 als attraktive Plattform für alle Benutzer eines 386er-Systems zu etablieren.

Strategische Allianz mit Micrografx

Mit der im grafischen Bereich anerkannt innovativen Firma Micrografx (Hersteller von Designer und Charisma) hat IBM eine enge Partnerschaft zu folgenden Zwecken vereinbart:

1. Ein 32-Bit Toolkit wird entwickelt, um die Konvertierung von Windows-Anwendungen zu echten 32-Bit OS/2 Anwendungen zu erleichtern. Erklärtes Ziel: Die damit konvertierten Anwendungen sollen schneller sein als die Microsoft WLO-Anwendungen (WindowsLibraries for OS/2).

2. Micrografx hilft IBM bei der Erstellung eines Toolkits, das Windows-Gerätetreiber in OS/2-Gerätetreiber konvertiert.

3. Der Presentation Manager durchläuft eine Generalüberholung und erhält schnellere Algorythmen, um die Leistungsfähigkeit zu erhöhen.

IBM: Offenheit tut not

Mit einer Neu-Paketierung der Extendion Edition werden IBM SAA-Lösungen jetzt auch auf Systemen von Dritt-Herstellern unterstützt. Als erstes trennt IBM den für alle Netz-Stationen erforderlichen LAN-Requester aus der Extended Edition heraus und verkauft die LAN-Requester Lizenz gebündelt mit dem IBM LAN-Server. Zweitens werden der Kommunikations-Manager und der Datenbank-Manager als separates Paket unter dem Namen Extended Services vertrieben und damit auch installierbar auf den OS/2 Standard-Versionen anderer Hersteller wie Compaq, Tandy, Olivetti oder Siemens/Nixdorf. 32-Bit Versionen der Extended Services wie auch Multimedia Extension für OS/2 sind noch für dieses Jahr geplant.

Preisgestaltung attraktiv

Nicht zuletzt mit attraktiven Preisen wir OS/2 endgültig konkurrenzfähig: Die heutige Standard-Version 1.3 kostet in Deutschland heute nur noch 345 Mark, OS/2 mit Extended Services von OS/2 ist zum Preis von 238 DM möglich. Im 4. Quartal wird die heutige OS/2 Version 1.3 voraussichtlich kostenlos in die Version 2.0 eingetauscht.

Sie sind noch zu haben!

DISC-EDV-REPORT 1990

Fehlt Ihnen noch ein Heft in Ihrer Sammlung?
Alte Ausgaben können Sie direkt beim Verlag nachbestellen.





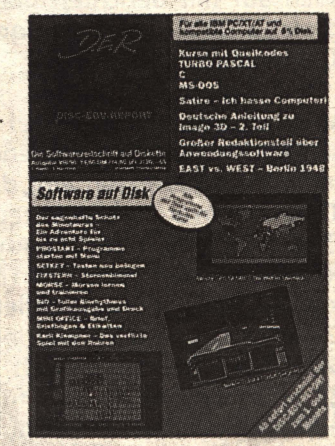


















DISC-EDV-REPORT
Die Softwarezeitschrift mit Diskette.

Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was ein Computerherz begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Inkl. Kursen für MS-Dos, Turbo-Pascal Modula-2 und C. Fachwissen und Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.

Preise für die Hefte:
Ausgaben 1-3/1990 je DM 9,60
Ausgaben 4-12/1990 je DM 14,80



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard -Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639 · Schweiz 0049-731-37639



Software / Presseinformation

Hilfreiche Tools von IBM

Sowohl Entwickler als auch Administratoren und individuelle Benutzer erhalten noch im Laufe dieses Jahres eine Vielzahl neuer, nützlicher Tools für OS/2.Doug Coleman von IBM Europe stellte die gerade erst freigegebenen PC-Tools mit zahlreichen neuen Utilities vor.

Erfolge in Großprojekten

Nachdem sich in den vergangenen zwei Jahren die Arbeit an OS/2-Großprojekten in aller Stille vollzog, traten in dieser OS/2 User Group erstmals Kunden auf mit Berichten über erfolgreiche Implementierungen in großem Maßstab.

Beispielgebend waren dabei eine Presentations-Manager Anwendung beim Europäischen Patentamt, die bei 1300 Benutzern auf große Akzeptanz stieß, sowie eine weitere OS/2-Anwendung in einer luxemburgischen Bank, bei der zur Zeit alle Zweigstellen auf OS/2-Netze umgestellt werden. In beiden Fällen handelt es sich nicht zufällig um anspruchsvolle, für die Firmenziele kritische Anwendungen mit intensiver Host-Kommunikation - ideal für OS/2-Einsatz.

Zusätzlich zu den erwähnten wurden eine Reihe weiterer Projekte vorgestellt: unter anderem beim Gerling-Konzern aus der Versicherungsbranche sowie von PSI aus dem Netzmanagement bei Telekommunikationsnetzen. Natürlich kamen auch die Schwierigkeiten der Entwicklerteams zur Sprache, die in der Anfangsphase völlig ohne Tools arbeiten mußten, während doch heute mit CasePM, Enfin, Smalltalk/V PM und anderen gute Hilfsmittel zur Verfügung stehen.

Heute WordPerfect 5.1 – morgen WordPerfect für Windows

WordPerfect mit günstigen Update-Konditionen

WordPerfect hält für alle Anwender, die auf WordPerfect für Windows warten, ein besonderes Angebot bereit: Jeder neue Kunde, der die Textverarbeitung WordPerfect 5.1 nach dem 1. Juni 1991 erwirbt, erhält kostenfrei die Lizenz für WordPerfect für Windows.

Dieses Offert ist bis 30 Tage nach Markteinführung von WordPerfect für Windows in Deutsch im Herbst 1991 gültig.

Um in den Genuß des Updates zu gelangen, muß der Neukunde lediglich die datierte Rechnung mit Lizenznummer an seinen Fachhändler senden. Unabhängig davon, ob der Anwender eine Einzel-, 5er- oder 20er-Lizenz erworben hat, erhält er die Lizenz für WordPerfect für Windows. Nur die reinen Versand- und Materialkosten wie Hand- und Arbeitsbücher, Tastaturschablonen sowie Disketten sind vom Anwender zu übernehmen.
Ab diesem Zeitpunkt kann der WordPerfect-Kunde sowohl mit WordPerfect 5.1 als auch mit WordPerfect für Windows arbeiten. Für beide Versionen können Update erworben und der telefonische Support in Anspruch genommen werden.

WordPerfect Software GmbH
Frankfurter Straße 21–25
6236 Eschborn
Telefon: 0 61 96/904-01

WordPerfect in der Windows-Welt

WordPerfect für Windows enthält alle Funktionen, die WordPerfect 5.1 zur erfolgreichsten Textverarbeitung der Welt gemacht haben: Grafikeinbindung, Formeleditor, Tabellen, Styles, Fuß- und Endnotenverwaltung und vieles mehr. Zudem ist WordPerfect für Windows optimal auf die grafische Benutzeroberfläche von Windows 3.0 abgestimmt.

Textformatierungen, Fonts, Grafiken, Tabellen, Fußnoten und Formeln eines Dokumentes sind auf dem Bildschirm mit der späteren Druckausgabe indentisch.

Über die neue Linealfunktion ist es nun möglich, Tabulatoren, Seitenränder, Spalten, Tabellen und Zeilenabstände per Maus direkt am Bildschirm zu definieren: Auch häufig genutzte Schriftarten, Styles und die Textausrichtung lassen sich über dieses Lineal festlegen. Neu ist zudem die Funktion WYSBYGI (What You See Before You Get It): Im Vorschaumodus werden die gewünschten Dokumente aus dem Dateiverzeichnis heraus auf Mausklick als Fenster auf dem Bildschirm in der exakten Formatierung dargestellt und können zur Bearbeitung geladen werden.

Mit der frei definierbaren Tastenleiste, der „Button Bar", lassen sich häufig benutzte Funktionen und Macros als Symbole darstellen und durch Anklicken mit der Maus aktivieren.

Zwischen bis zu neun gleichzeitig geöffneten Dokumenten können Bereiche ausgetauscht werden. Darüber hinaus bietet WordPerfect für Windows die Möglichkeit zum dynamischen Datenaustausch auch mit Drittprogrammen.

Presseinformation

Big Tower Case

Datensicherheit durch Kartenlesegerät

Als erster Distributer in Deutschland präsentiert die Kacer GmbH, Düsseldorf, das Servergehäuse mit Codekarte.

Das speziell für Netzwerkanwendungen entwickelte Big Tower Case ist in seinem Platzangebot einzigartig. In dem 32 (W) x 65 (H) x 54 (L) cm großen Gehäuse hat jedes Mainboard Platz. Bei hohem Strombedarf stehen Einbauplätze für zwei Netzteile zur Verfügung.

Um selbst großen Netzwerksystemen ausreichend Speicherkapazitäten bereitzustellen, bietet das Big Tower Case neben zwei 3½"-Aufnahmen für Festplatten oder Laufwerke bis zu elf weiteren 5¼"-Baugruppen Platz. An der Frontseite zeigt das Gehäuse die Aktionen von bis zu fünf Platten und einem Streamer über integrierte Leuchtdioden an. Besonderes Merkmal des Big Tower Case: die Codekarte. Zwei Türen schützen Laufwerke, Streamer und Festplatten. Gleichermaßen befindet sich auch der Netzschalter hinter den Türen, so daß Dritte das System nicht ein- oder ausschalten können. Das fest installierte Kartenlesegerät verriegelt die beiden Türen elektromagnetisch.

Ist dieser Riese voll ausgebaut, fehlt ihm dennoch nicht die Beweglichkeit. Für einen leichten Transport sorgen zwei an der Unterseite angebrachte leichtlaufende Räder. Leichtes Ankippen genügt, und schon bewegt sich das Big Tower Case ohne großen Kraftaufwand von der Stelle.

Das Big Tower Case ist das Gehäuse für anspruchsvolle Serveranwendungen, bei denen es zusätzlich auf höchste Sicherheit ankommt.

Bei Bedarf kann man eine unterbrechungsfreie Stromversorgung (UPS) einbauen, die bei Stromausfall für die Sicherung sämtlicher Daten sorgt.

Durch das hohe Platzangebot ist ein leichter Einbau aller Komponenten gewährleistet.

Das stabile Gehäuse widersteht zudem harten Behandlungen, wie sie in der Praxis häufig vorkommen.

Weitere Informationen erhalten Sie bei:

Kacer GmbH
Schadowstraße 69
D-4000 Düsseldorf 1
Telefon 02 11 / 35 20 75
Fax 02 11 / 35 69 14

ABO

Natürlich können Sie den DISC-EDV-REPORT auch abonnieren. Das Abonnement kostet für zwölf Ausgaben DM 150,– inkl. Porto und Verpackung. Sie erhalten regelmäßig Ihre Zeitschrift und natürlich die dazugehörige Software. Das Abo verlängert sich jeweils um weitere zwölf Ausgaben, wenn Sie nicht spätestens acht Wochen vor Ablauf gekündigt haben. Zahlungsweise: Sie können das Abo direkt bei Ihrer Bestellung per Scheck bezahlen. Ansonsten senden wir Ihnen die erste Ausgabe per Nachnahme (+ 3 DM) zu und ziehen so die Gebühren für jeweils ein Jahr ein. Wenn Sie den DISC-EDV-REPORT beziehen möchten, können Sie unsere Antwortkarte ausgefüllt an uns senden. Bitte Absender, Datum und Unterschrift nicht vergessen.



Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 38, Telefax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus Österreich: 060 / 731 / 3 76 38 · Schweiz: 00 49 / 731 / 3 76 38



Presseinformation

Update-Service für Marstek-Handscanner-Besitzer

Alle registrierten Besitzer des M-105-Handscanners können die Versionen der Programme Scanstudio, Pro Reader sowie PC Paintbrush Plus Updaten. Dies ist besonders für alle diejenigen wichtig, die nicht über Handscanner der „Plus"-Serie verfügen.

Gegen einen Aufpreis von DM 59,– (zzgl. Versandkosten) können Besitzer des M-128 die große Interface-Karte gegen die neue, kleine Einsteckkarte eintauschen. Mit ihr läßt sich die gesamte Marstek-Software zusammen mit dem M-128 nutzen; das neueste Scan-Kit ist im Lieferumfang enthalten.

Wer noch im Besitz des alten Scan-Kits ist, kann dieses nun auf den neuesten Stand bringen. Marstek stellt hierbei lediglich die Versandkosten in Rechnung; die neue Software kommt praktisch kostenlos ins Haus. Neu ist die ab Juli im Vertriebsprogramm befindliche OCR-Software „SCOUT" für Handscanner. Alle Marstek-Kunden können diese ab besagtem Termin für zirka DM 499,– beziehen.

Bereits im Sommer dieses Jahres wird ein neues Vektorisierungsprogramm erscheinen.

Im PCX-, GEM- oder TIFF-Format importierte Grafiken lassen sich wahlweise als DXF-, HPGL-, GEM- oder Postscriptdateien ausgeben.

Weitere Informationen erhalten Sie bei:

Marstek GmbH
Hellersbergstraße 2
W-4040 Neuss 1
Tel. 0 21 01 / 13 00 51

ISR-dent im Team mit Radiovisiographie:

Röntgenbilderfassung per Computer

Zu ISR-dent, der universellen Praxisverwaltungssoftware aus München, ist ab sofort ein Programm-Modul zur Röntgenbilderfassung erhältlich. Zusammen mit der Radiovisiographie der Kehler Trophy GmbH ersetzt das Produkt der ISR Computersysteme die konventionelle Röntgenapparatur und das dazugehörige Bildarchiv. Über ein Multivideosystem können per Tastendruck Behandlungsdaten und Röntgenbilder jedes Patienten auf einen Bildschirm im jeweiligen Behandlungsraum geholt werden.

Mit der Radiovisiographie (RVG) lassen sich Röntgenbilder besonders schnell und schonend erzeugen. Dabei wird dem Patienten kein scharfkantiger Film, sondern ein ergonomischer Kunststofffühler in den Mund eingeführt.

Das hochsensible Gerät erzeugt bei nur 20 Prozent der Strahlungsdosis eines konventionellen Röntgenapparates innerhalb von Sekunden ein Bild des gewünschten Gebißausschnittes auf einem Monitor oder via Thermodrucker auf Papier. Filmverbrauch, Entwicklungskosten und -zeiten entfallen damit.ISR-dent übernimmt mit seinem neuen Programmteil die Aufgabe, das so erzeugte Bild abzuspeichern und dem richtigen Patienten zuzuordnen. Statt in ein platz- und verwaltungsaufendiges Archiv wandern die Röntgenaufnahmen in ein digitales Speichermedium. Sie können zum Ausdrucken oder Ansehen jederzeit wieder abgerufen werden.

Die Kombination von ISR-dent mit dem RVG bringt dem Zahnarzt noch einen wesentlichen Zusatznutzen: Jedes mit dem System erzeugte Röntgenbild und alle Therapiedaten eines Patienten können zur Erläuterung der bisherigen und weiteren Behandlung auf einem Monitor im Sprechzimmer dargestellt werden.

So erscheint die Aussage des Arztes dem Patienten glaubwürdig und verständlich, er fühlt sich in die Entscheidungsfindung über seine weitere Behandlung einbezogen.

Nebenbei können auch gleich neue Behandlungsdaten für die Abrechnung eingegeben werden: Auf diese Weise werden Übertragungsfehler vermieden und das Praxispersonal entlastet.

Um diese Kommunikationsvorteile auch Zahnärzten mit mehreren Behandlungsräumen zugänglich zu machen, bietet ISR sein Dentalsystem auch in einer Multivideoversion an. Dabei sind mehrere Monitore und Tastaturen direkt an den Praxiscomputer angeschlossen.

Dieses Verfahren sorgt für schnelle Bilddarstellung und ist außerdem auch weitaus billiger als der Einsatz von Grafikterminals.

ISR-dent kostet in der Grundversion DM 7545,–. Das auch für bestehende Systeme nachrüstbare RVG-Modell wird für DM 6700,– angeboten. Das RVG-Gerät der Firma Trophy ist für DM 29.500,– erhältlich.

Weitere Informationen bei:

ISR-Computersysteme GmbH, Daiserstraße 9, W-8000 München 70, Tel. 089/76 50 00, Fax 089/76 50 25

Trophy GmbH, Alte Zollstraße 30, 7640 Kehl am Rhein.

Ansprechpartner ISR-Computersysteme: Sandor Kovacs, 089/76 50 00

Ansprechpartner electronic promotion: Boris Harss, Tel. 089/3 08 08 60

Presseinformation

Personal R:Base

die relationale Datenbank für unterwegs

Ab sofort ist das speziell auf die Anforderungen des privaten und mobilen Einsatzes abgestimmte Datenbanksystem Personal R:Base der Microrim (UK) Ltd. erhältlich.

Personal R:Base verbindet die Funktionsvielfalt einer relationalen Datenbank mit leichter Bedienbarkeit und einem günstigen Preis.

Eine Benutzeroberfläche mit Pull-Down-Menüs gehört ebenso zur Ausstattung wie die integrierte Abfragesprache SQL nach ANSI Level 2 und der volle Zugriff auf das dBase-Dateiformat.

Zudem bieten die fünf zum Lieferumfang gehörenden Anwendungen Adreßbuch, Terminkalender, Scheckbuch, Lagerhaltung und Warenwirtschaft eine sinnvolle Unterstützung bei der Erledigung täglicher Routinearbeiten.

Der integrierte, menügeführte Programmgenerator erlaubt es, individuelle Lösungen zu generieren. Falls der Benutzer komplexe Aufgabenstellungen lösen will, können die Daten ohne Konvertierung in das relationale Datenbankmanagementsystem R:Base 3.1 portiert werden, das eine leistungsfähige Programmiersprache zur Verfügung stellt und mehrplatzfähig ist.

Trotz seiner Kompaktheit bietet Personal R:Base alle Features eines professionellen Datenbanksystems.

Die wahlweise Bedienung per Maus oder Tastatur macht es einfach, diese relationale Datenbank zu nutzen.

Über Pull-Down-Menüs, die bei Bedarf Untermenüs aufrufen, wählt der Benutzer die gewünschten Funktionen. Die Integration der Befehle zur Datenabfrage, -durchsicht und -bearbeitung in ein einziges Menü garantiert die stetige Übersicht. Orientierungshilfen wie Erläuterungszeilen, Dialogboxen und eine kontextbezogene Hilfefunktion erleichtern das Arbeiten gerade für den Neueinsteiger.

Personal R:Base läuft auf allen IBM-kompatiblen PCs mit MS-DOS 3.1 oder höher, 512 KB RAM und 4,5 MB freier Festplatte.

Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei DM 740,– (exkl. MwSt.) beziehungsweise DM 843,– (inkl. MwSt.), bis zum 31. August 1991 gilt der Einführungspreis von DM 440,– (exkl. MwSt.).

Des weiteren wird Personal R:Base als OEM-Produkt zu äußerst günstigen Konditionen angeboten.

Die Funktion der deutschen Generalvertretung für Personal R:Base wird von Janus software Projekte GmbH, Köln, wahrgenommen.

Microrim (UK) Ltd.
c/o Janus software Projekte GmbH
Simon-Meister-Straße 42
5000 Köln 60
Telefon 02 21/7 39 32 41
Telefax 02 21/73 78 84

Laserdrucker werden immer vielseitiger

Brother setzt auf komplette Ausstattungen und zukunftssichere Funktionen

Für den Verkaufserfolg eines Laserdruckers ist nicht mehr nur der Preis ausschlaggebend. Der Anwender bezieht beim Kauf eines Druckers das sich ständig verbessernde Preis-Leistungs-Verhältnis der Laserdrucker in jedem Fall in seine Überlegungen mit ein.

Was der Markt heute verlangt, sind komfortable Ausstattungen und Funktionen, mit denen auch die Möglichkeiten künftiger Softwaregenerationen genutzt werden können. Die Brother International GmbH trägt mit ihren neuen Modellen, beispielsweise dem kürzlich vorgestellten HL-8V und dem HL-4 PS, diesen Markttrends Rechnung.

Zu den Merkmalen der neuen Gerätegeneration gehört die Möglichkeit, PostScript- und PCL Level 5-Dateien ausgeben zu können. Letztere integriert die Plottersprache HPGL/2 und erlaubt die Skalierung der eingebauten Schriften.

Zur verbesserten Druckauflösung trägt ebenso High Resolution Control (Hi-R) bei, ein Verfahren des HL-8V, das bei gleichbleibender Auflösung das Schriftbild verbessert. Dies geschieht durch das Glätten der Rundungen mit kleineren Bildpunkten.

Für den gleichzeitigen Betrieb mit mehreren Rechnern hat Brother eine Funktion entwickelt, die ebenso praktisch wie kostensparend ist.

Je nachdem, ob an der seriellen oder parallelen Schnittstelle ein Signal anliegt, schaltet der Laserdrucker selbständig um. Diese automatische Schnittstellenerkennung macht eine Drucker-Switchbox überflüssig.

Weitere Merkmale, die den neuen Lasern einen Wettbewerbsvorsprung verschaffen, sind die Vielzahl der Schriftfonts. Mit sechs gängigen Emulationen sind sie in jeder Arbeitsplatzumgebung einsetzbar.

Der Controller des HL-8V ermöglicht die Ausgabe von 64 Graustufen, was bisher allerdings nur von wenigen Programmen genutzt werden kann. Dem Anwender bietet dies die Garantie, auch die Möglichkeiten der nächsten Softwaregeneration nutzen zu können.

Alle Laser von Brother sind mit dem Datenkomprimierungsverfahren DACT ausgerüstet, eine Funktion, die am Markt bereits gut angenommen wurde. Dieses Verfahren erlaubt den Ausdruck von Dateien, die größer sind



Presseinformation

als der eingebaute Speicher, indem es gleichartige Dateiinformationen zusammenfaßt. Natürlich kann DACT mit Speichererweiterungen verschiedener Kapazität kombiniert werden.

Der Trend zu kompletten Ausstattungen und Erweiterungen der Möglichkeiten des Laserdruckers wird sich fortsetzen. Stichworte aus Sicht der Brother International GmbH sind hierbei die Nutzung des Lasers als Fax-Ausgabegerät oder die automatische Emulationserkennung.

Brother International GmbH
Im Rosengarten 14
D-6368 Bad Vilbel
Telefon 0 61 01 / 80 50

Brother erweitert die Angebotspalette mit Tintenstrahldruckern

HJ-100 – der Drucker für den Laptop

Die Brother International GmbH, Bad Vilbel, etablierter Anbieter von Matrix- und Laserdruckern, hat ihre Modellpalette um die Technologie der Tintenstrahldrucker erweitert.

Mit dem Brother HJ-100 stellt das Unternehmen einen Bubble-Jet-Drucker vor, der sich mit geringem Gewicht, kompakten Maßen und minimalem Arbeitsgeräusch besonders für den mobilen Einsatz in Kombination mit Laptop-Computern eignet.

Der anhaltende Boom bei den Laptops, sie verzeichnen die mit Abstand höchsten Zuwachsraten aller Rechner, sichert Druckern wie dem HJ-100 steigende Marktanteile.

Die Tintenstrahl-Technologie des HJ-100 bietet dem Anwender im Vergleich zu Matrix- und Laserdruckern einige spezifische Vorteile. Mit 360 x 360 dpi bietet er ein hervorragendes Schriftbild. Die äußerst geringe Geräuschentwicklung (maximal 45 dbA) und das Gewicht von lediglich 2,1 kg inkl. Akku machen den kleinen Brother im DIN-A4-Format zum idealen Drucker „für unterwegs".

Der Druckkopf des Brother HJ-100 arbeitet mit 64 Düsen und ist mit dem Tintenvorrat zu einer Baueinheit integriert. Sobald der Vorrat erschöpft ist, wird die Baueinheit ausgetauscht.

Die Qualität des Schriftbildes ist so auch nach langjährigem Einsatz des Druckers gewährleistet, da automatisch bei jedem Wechsel ein neuer Druckkopf eingesetzt wird.

Der HJ-100 verfügt über zwei Schriftarten, Prestige Elite und Courier, und emuliert den IBM Proprinter X24E sowie den Canon BJ-130e. Ein Einzelblatteinzug ist optional lieferbar.

Neben dem HJ-100 hat Brother auch den neuen HJ-770 für den professionellen Einsatz vorgestellt. Dieser Tintenstrahler kann Ausdrucke im DIN-A3-Format anfertigen, verfügt über 21 Zeichensätze und ermöglicht den Einsatz von 18 Schriftarten. Im NLQ-Mode (Near Letter Quality) erreicht der HJ-770 die sehr hohe Druckgeschwindigkeit von 450 Zeichen pro Sekunde.

Gerd Theisinger, Vertriebs- und Marketingleiter des Bereichs Compter und Drucker der Brother International GmbH: „Mit den neuen Tintenstrahlern bieten wir den Anwendern nun alle drei gängigen Drucktechnologien an.

Brother erwartet auch für den HJ-100 und den HJ-770 die hohe Marktakzeptanz, die wir bereits mit den Laser- und Matrixdruckern erreichen konnten."

Brother International GmbH
Im Rosengarten 14
D-6368 Bad Vilbel
Telefon 0 61 01 / 80 50

Microrim präsentiert:

R:Base 3.1 in Runtime-Version

Ab sofort stellt der Datenbankpionier Microrim eine Runtime-Version des relationalen Datenbanksystems R:Base 3.1 zur Verfügung. R:Base 3.1 Runtime erlaubt den Einsatz von R:Base-Applikationen auch auf Rechnern, auf denen keine Vollversion dieser Datenbanksoftware installiert ist.

Anwendungsentwicklern ist es so künftig möglich, Programme in der R:Base-Umgebung zu erstellen und preisgünstig an Endanwender weiterzugeben. Für Entwickler mit einem größeren Bedarf an Runtimes steht eine unbegrenzte Runtime-Lizenz zur Verfügung.

Der Preis für R:Base Runtime 3.1 beträgt für die englische und deutsche Version DM 826,50 (inkl. MwSt.). Die unlimitierte Runtime kostet DM 2502,30 (inkl. MwSt.).

R:Base nimmt weltweit mit mehr als 650.000 Anwendern die zweite Stelle unter den Datenbankproduzenten für den professionellen Einsatz ein. Zu den Eigenschaften von R:Base 3.1 gehören die klar gegliederte Benutzeroberfläche mit Pull-Down-Menüs, die integrierte Abfragesprache SQL nach ANSI 2 Level und der Zugriff auf das dBase-Dateiformat.

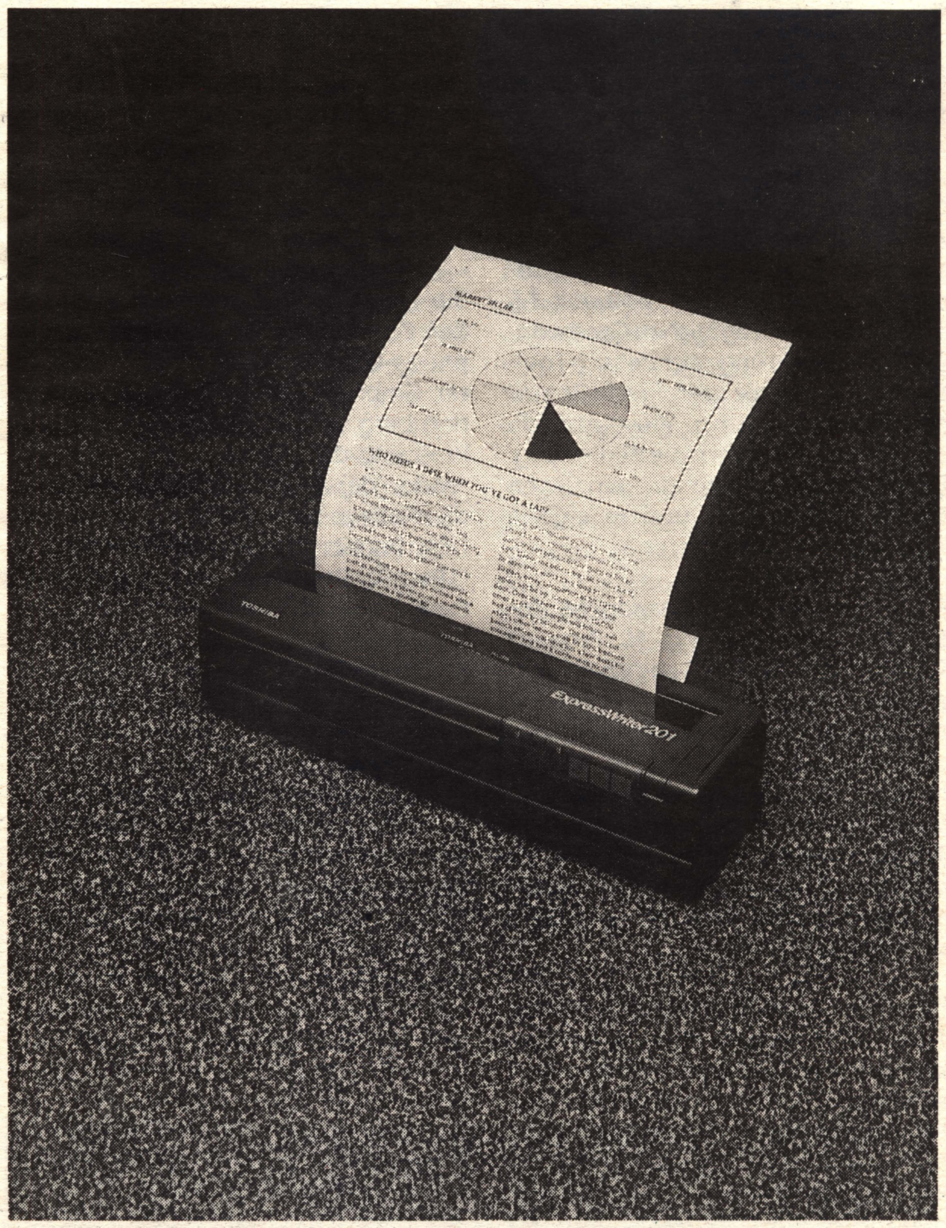
R:Base 3.1 Runtime ist lauffähig auf allen IBM-kompatiblen PCs mit MS-DOS 3.1 oder höher und in MS-DOS 3.3-kompatiblen Netzwerken. Benötigt werden mindestens 640 KB Hauptspeicher und eine Festplatte. Für den Vertrieb in Deutschland zeichnet die in Köln ansässige Janus software Projekte GmbH verantwortlich.

Microrim (UK) Ltd.
c/o Janus software Projekte GmbH
Simon-Meister-Straße 42
5000 Köln 60
Telefon 02 21/7 39 32 41
Telefax 02 21/73 78 84

Presseinformation

Der kleinste Drucker der Welt – TOSHIBA präsentiert den neuen

Express Writer 201



Die TOSHIBA INFORMATIONSSYSTEME (Deutschland) GmbH, Marktführer im Bereich Laptops und Notebooks, erweitert ihr breites Angebot mobiler Kommunikationslösungen um einen neuen tragbaren Drucker. Mit dem Express Writer 201 präsentiert TOSHIBA die ideale Ergänzung zum Laptop: den kleinsten portablen Drucker der Welt.

Ganze 0,85 kg (mit Akku 1,35 kg) wiegt der Express Writer 201 und ist dabei gerade noch so groß wie ein Schreibetui. Mit einer Abmessung von 303 x 80 x 44 mm, mit Akku ist er 21 mm höher, ist der neue TOSHIBA-Drucker eine extrem kompakte Lösung, die in jeden Aktenkoffer paßt. Der Akku kann mit einem Handgriff in den Drucker gesteckt werden und ermöglicht so den netzunabhängigen Betrieb für unterwegs. Rund eine Stunde ununterbrochene Druckleistung stehen bei Akkubetrieb zur Verfügung. Ein weiterer Vorteil des Superleichtgewichts: Mit einem Geräuschpegel von lediglich 47 dBA druckt der Express Writer extrem leise. Der Express Writer 201 arbeitet mit der 24-Nadel-Thermo-Transfer-Technologie und bedruckt sowohl Thermo- als auch Normalpapier und Overheadfolien mit einer Auflösung von 180 x 180 dpi. Dank seines direkten Papiereinzugs akzeptiert er die unterschiedlichsten Papierstärken. Sogar auf Karton ist die Druckqualität makellos.

Extrem flexibel zeigt sich der Express Writer im mobilen Einsatz. Er druckt in jeder Position, egal ob stehend, liegend oder in Schräglage.

Über die Centronics parallel Schnittstelle ist der Express Writer zu allen Industriestandards kompatibel. Die Epson-LQ-2550-Emulation sichert außerdem die Kompatibilität mit allen Standard-Computerprogrammen. Wie bereits im Computerbereich setzt TOSHIBA auch bei den Druckern auf Mobilität. „Die anhaltende Laptop- und Notebook-Welle wird den portablen Druckern überdurchschnittliche Wachstumsraten bereiten", prognostiziert Günter Grigo, verantwortlicher Product Manager für Printer Marketing in der TOSHIBA Europazentrale in Neuss. „Unsere Marktforschungsergebnisse zeigen eindeutig, daß die meisten Laptop-Anwender ihre Arbeitsergebnisse unterwegs auch gerne ausdrucken würden. Sie sind jedoch nicht bereit, sich dafür mit sehr viel Gewicht zu belasten. Der TOSHIBA Express Writer 201 braucht nur halb soviel Platz wie ein Notebook. Deshalb sind wir sicher, daß er die mobilen Kommunikationsprofis anspricht." Über eine halbe Million mobiler TOSHIBA-Anwender allein in Europa lassen Grigo optimistisch in die Zukunft blicken.

Der Express Writer 201 ist im TOSHIBA-Computerfachhandel zu einem Preis von DM 1003,– erhältlich (unverbindlich empfohlener Verkaufspreis inkl. MwSt.).

Weitere Informationen und Bildmaterial:

Annegret Lau-Wagner
Telefon 0 21 01 / 137-264



Presseinformation

Toolbook 1.5

Deutsche Version vom Software-Profi

ADI der für Deutschland, Schweiz und Österreich autorisierte Distributor von Asymetrix liefert ab sofort die in wesentlichen Punkten verbesserte, deutsche Programmversion Toolbook 1.5 aus. Neben der erheblichen Geschwindigkeits-Steigerung zeichnet sich Toolbook 1.5 durch die gesteigerte Benutzerfreundlichkeit aus. Viele zusätzliche Scripts erleichtern die Bedienung. Der Anwender kann die einzelnen Seiten modifizieren und in eigene Applikationen integrieren.

Entgegen der alten Version ist der Bildaufbau um 30 bis 40 Prozent schneller. Grafiken lassen sich einzeln auf den Bildschirm spielen oder ganze Gruppen gleichzeitig aufbauen. Auf diese Weise erreicht man realitätsnahe Abläufe. Der Programmierer kann Windows-Meldungen nun direkt in Toolbook-Anwendungen einspielen, ohne DLL's in C zu programmieren. Suchfunktionen sind bis zu 28mal schneller als zuvor.

Durch den erweiterten Import von bis zu 1 MByte großen Bitmaps können komplexere Grafikanwendungen entstehen. Gleichzeitig besteht bezüglich der Größe einzelner Scripts fast keine Einschränkung mehr. File Lokking-Funktionen sorgen für den reibungslosen Einsatz in Netzwerksystemen.

Die ADI bietet Toolbook 1.5 in Englisch oder Deutsch ab 1425 Mark an. Dahinter steckt aber auch ein Softwarehaus, das Toolbook selbst für Adimens-Applikationen und Multimedia-Anwendungen einsetzt.

Weitere Informationen erhalten Sie bei:

ADI Software GmbH
Hardeckstraße 5
7500 Karlsruhe
Tel. 07 21 / 57 00 00
Fax 07 21 / 5 70 00 85

Syscotec

setzt auf portable Parallelport-Peripherie

Der Markt für Laptops ist das am schnellsten expandierende Marktsegment im Computer-Hardware-Bereich – entsprechend entwickeln sich auch die Absatzzahlen der portablen, an den Parallelport anschließbaren Peripherie-Geräte. Die Syscotec Computer GmbH & CO. Vertriebs KG, Niedernberg, vertreibt in Deutschland die Produkte der in diesem Bereich führenden Hersteller. Amerikanische Studien belegen den Trend zu den in den USA bereits als „Pee-Pee-Products" („Parallel-Port-Products") eingeführten Geräten: Dieser Markt kann sich in der nahen Zukunft auf ein jährliches Wachstum von 200 Prozent einstellen, bis 1995 wird er ein Volumen von 200 Millionen US-Dollar erreicht haben. Die Hauptanteile werden die Marktpioniere Interpreter, Valitek und Sysgen auf sich vereinen. Ken Goodman, einer der beiden Geschäftsführer der Sysotec Computer GmbH & Co. Vertriebs KG, verfügt über langjährige DV-Erfahrung in den USA: Er sagt: „Entwicklungen des US-Marktes schenken wir wegen ihrer Bedeutung für die deutsche DV-Landschaft besondere Aufmerksamkeit. Wir sind sicher, unser Vertriebsprogramm mit den „Pee-Pee-Products" der wichtigsten Hersteller erfolgversprechend erweitert zu haben."

Syscotec vertreibt die nachfolgend vorgestellten Produkte:

– DiscXChange von der Firma Interpreter ist ein portables Wechselplattenlaufwerk für IBM- und kompatible PCs. Die verwendeten SyQuest-Cartridges fassen 44 MB.

– Ebenfalls von Interpreter entwickelt wurde TapeXChange, ein portables Backup-System für bis zu 160 MB.

– Portable Easyfloppy von Sysgen – ein externes Diskettenlaufwerk, welches bestens für den Datenaustausch und zur Überspielung zwischen verschiedenen Diskettenformaten geeignet ist.

– Die Tape-Backup-Geräte von Valitek, PST-60, PST-160 und PST-250, können in DOS-Umgebungen an den parallelen oder seriellen Port angeschlossen werden.

Syscotec Computer GmbH & Co. Vertriebs KG
Max-Planck-Straße 2
8751 Niedernberg
Tel.: 0 60 28 / 40 90
Telefax 0 60 28 / 40 91 11

Weitere Informationen und Kontakt:

Will & Partner GmbH– Robert Stein
Buchrainweg 74
6050 Offenbach
Tel. 069 / 83 91 41

TMI Key Results

bei REIN Elektronik

Das äußerst knappe Gut „Zeit" kann jetzt besser genutzt werden. Denn die Software-Entwicklung „TMI Key Results" aus dem Hause TMI Technology hilft dem Anwender, seine Aufgaben zu unterteilen, Aktivitäten zu steuern und optimal zu koordinieren. Einer effektiveren Zeitplanung steht damit nichts mehr im Wege. Ab sofort gibt es diese Software auch beim Nettetaler Distributor REIN Elektronik. TMI Key Results nutzt zum einen die vom Time Manager bekannten Planungsschnitte und Zeitkontrollfunktionen. Zum anderen ergänzt es diese Möglichkeiten durch die Automatisierung mittels Computer.

TMI Key Results besteht aus drei Teilen:

Der Kalenderabschnitt gibt dem Benutzer in Sekundenschnelle einen Überblick zur Jahres-, Monats-, Wochen- oder Tagesplanung. Im Schlüsselbereich können die Aufgaben nach Wichtigkeit geordnet und abgerufen werden. Der dritte Teil „Pläne/Telefon/Adressen" nimmt zusätzliche Informationen aller Art auf. Preis: 985 Mark (inkl. MWSt.).

Weitere Informationen bei REIN Elektronik, Nettetal. Tel. 0 21 53 / 733-0.

IMPRESSUM

Herausgeber:
Erwin Simon

Verwaltung/Buchhaltung:
Sonja Munkenast (07 31) 9 27 77-0

Gesamtherstellung:
Eugen Ruß, Vorarlberger Zeitungsverlag und Druckerei Ges. m. b. H.
Kirchstraße 45, A-6900 Bregenz

Verlag:
Verlag Erwin Simon
Eberhard-Finckh-Straße 3, W-7900 Ulm
Telefon (07 31) 9 27 77-0
Telefax (07 31) 9 27 77-40

Redaktion:
Andreas Hirtz
Telefon (0 73 46) 59 74

PD-Versand:
Heinz Simon
Tel. (07 31) 3 76 39, Telefax (07 31) 3 76 30

Abo-Verwaltung:
Claudio Fiamingo
Michael Finnendahl
Tel. (07 31) 3 76 38, Fax (07 31) 3 76 30

Verlagsrepräsentanz:
Ferdinand C. Mentzen
Rüngsdorfer Str. 30b
W-5300 Bonn 2, Bad Godesberg
Telefon (02 28) 35 47 81
Telex 88 57 53
Telefax (02 28) 35 79 13

Vertrieb:
Jürgen Plötz
Tel. (07 31) 9 27 77-12

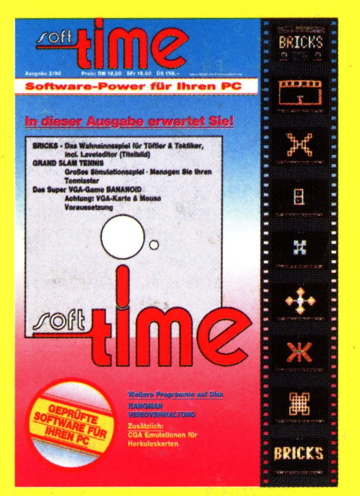
Bankverbindungen:
Deutsche Bank Ulm
(BLZ 630 700 88) Kto.-Nr. 179812
Postgiroamt Stuttgart
(BLZ 600 100 70) Kto.-Nr. 75920-705

Der DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in der BRD, Schweiz und Österreich.

SOFT-TIME 1990/91

Ihnen fehlt noch ein Heft in Ihrer Sammlung?

Untenstehende Ausgaben können Sie direkt beim Verlag nachbestellen. Solange der Vorrat reicht!



















SOFT TIME!

Das Magazin für Spiel und Spaß am Computer. Mit jedem Heft erhalten Sie ausgesuchte Spiel- und Unterhaltungsprogramme, die Sie stundenlang an den Computer fesseln werden. Viel Spaß!

Jedes Magazin erhalten Sie für DM 19,80 / sFr. 19,80 / ÖS 149,–



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT

Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 07 31/3 76 39, Bestell-Fax 07 31/3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 • Schweiz 0049-731-3 76 39